



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Enriquecimiento curricular en la Alta Capacidad: el juego como motivación hacia el aprendizaje lógico-matemático.

Autor/es

PAULA MARÍN SAN ROMÁN

Director/es

REBECA ARITIO SOLANA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Enriquecimiento curricular en la Alta Capacidad: el juego como motivación hacia el aprendizaje lógico-matemático., de PAULA MARÍN SAN ROMÁN (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título
**ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR EN LA ALTA CAPACIDAD: EL
JUEGO COMO MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE LÓGICO-
MATEMÁTICO**

Autor

Paula Marín San Román

Tutor/es

Rebeca Aritio Solana

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2017/18



Resumen

En el trabajo desarrollado se realiza un análisis sobre los diversos aspectos que conciernen a las Altas Capacidades en relación con el rendimiento escolar. Siguiendo una progresión, se analiza el concepto de la Alta Capacidad, incluyendo los factores que pueden influir en su desarrollo, pautas de investigación para una posterior intervención, enriquecimiento curricular y extracurricular y el juego como factor esencial para la motivación del alumnado con el fin de cumplir el objetivo general de conseguir verdaderos resultados de aprendizaje hacia la excelencia. El procedimiento se basa en un análisis de las teorías de diversos autores y un posterior desarrollo del proyecto acorde a los diversos aspectos teóricos abordados, tales como las características propias de los alumnos con Altas Capacidades, influencia de la familia en el desarrollo de las potencialidades del niño, diversos perfiles que pueden adoptar en función de las influencias del entorno y , como parte esencial, enriquecimiento curricular, anteriormente citado, por medio de un blog de juegos como parte fundamental de la motivación del alumno. Las conclusiones a las que se han llegado tienen su punto de partida en la previsión de la consecución de los objetivos planteados (tanto a nivel global, como a nivel específico), además con el desarrollo de este trabajo, se pretende aclarar todas aquellas ideas preconcebidas y mitos que puedan existir en la sociedad, fruto del desconocimiento y la falta de comprensión generalizada en relación a este ámbito de la educación. Se debe dejar claro que es un concepto altamente estudiado en la actualidad, pero cada alumno es único y diverso y las características se pueden cristalizar de forma diferente en cada uno de ellos, por lo que se parte de la premisa de que cada uno de ellos es único y, debido a ello, las pautas de intervención a seguir en la educación también son diversas. Además, los resultados de aprendizaje que se esperan pueden variar entre discentes; la motivación depende de cada alumno y las actuaciones educativas se deben adaptar a los discentes y no al revés.

Palabras clave: Alta Capacidad, Motivación, Rendimiento escolar, Enriquecimiento curricular, Enriquecimiento extracurricular, Diagnóstico, Perfeccionismo, Funciones Ejecutivas, Creatividad, Aprendizaje lógico-matemático.

Abstract

In the developed work an analysis is realized on the diverse aspects that concern the High Capacity in relation with the school performance. Doing a progression, it is analyzed the

concept of the High Capacity, including the factors that can influence in its development, patterns of investigation for a later intervention, enrichment curricular and extracurricular and the game as essential factor for the motivation of the student body, in order to achieve the general aim to obtain real results of learning to the excellence. The method is based on an analysis of the theories of diverse authors and a later development of the project according to the diverse theoretical aspects tackled, such aspects as the own characteristics of the High Capacity pupils, influence of the family on the development of the potentials of the child, diverse profiles that they can adopt depending on the influences of the environment and, as essential part, enrichment curricular, previously mentioned, by means of a blog of games as fundamental part of the motivation of the pupil. The conclusions to that they have come near have it started point in the achieve of the aims raised (so much global level, like to specific level), furthermore, with the development of this work, it is claimed to clear up all those preconceived ideas and myths that could exist in the society, as a result of the ignorance and the lack of understanding generalized in relation to this area of the education. It is necessary to explain that it is a concept highly studied at present, but every pupil is unique and diverse and the characteristics can crystallize of different form in every pupil, for what it starts from the premise of which each of them is unique, due to it, the pattern of intervention in the education also are diverse. Besides it, the results of learning that are waited can change between pupils; the motivation depends on every pupil and the educational actions must adapt to the pupils and not upside-down.

Key Words: High Capacity, motivation, school performance, curriculum enrichment, extracurricular enrichment, diagnosis, perfectionism, executive functions, creativity and logician mathematician learning.

ÍNDICE

I.	Introducción.....	5
II.	Objetivos.....	6
III.	Marco teórico.....	7
	3.1.Concepto Alta Capacidad.....	7
	3.2.Características y perfiles de los alumnos con AACC.....	9
	3.3.Pautas de identificación para la intervención.....	11
	3.4.Enriquecimiento curricular y extracurricular.....	13
	3.5.El juego como motivación hacia el aprendizaje lógico-matemático.....	17
IV.	Desarrollo.....	17
	4.1.Propuesta de intervención.....	17
	4.1.1. Justificación.....	17
	4.1.2. Contenidos.....	18
	4.1.3. Competencias.....	18
	4.2.Objetivos de la propuesta.....	18
	4.3.Población.....	19
	4.4.Temporalización.....	19
	4.5.Metodología.....	20
	4.5.1. Tipos de actividades.....	21
	4.6.Diseño.....	25
	4.7.Recursos humanos y materiales.....	25
	4.8.Evaluación.....	26
V.	Conclusión.....	31
VI.	Referencias bibliográficas.....	32
	6.1. Normativa /Legislación.....	34
	6.2. Webgrafía.....	35
	Anexos.....	36

I. Introducción

El trabajo que se desarrolla a continuación, parte de la relevancia que tiene el concepto de la Alta Capacidad en relación a los aspectos que influyen en el rendimiento escolar positivo del niño. La situación actual permite que se cuestionen las diversas técnicas que se aplican en los centros educativos, ya que los resultados académicos que obtienen los niños con Altas Capacidades (en adelante, AA.CC.), en las escuelas, en muchas ocasiones no se corresponden con sus verdaderos conocimientos y sus excelentes potencialidades. Por ello se realiza un análisis del concepto y se propone una intervención educativa basada en el juego en el ámbito lógico- matemático, con el fin de conseguir generar una completa motivación en estos niños, consiguiendo así unos resultados de aprendizaje realmente positivos.

Actualmente el número de niños diagnosticados con AA.CC., en las escuelas es bastante elevado, por ello se han redactado numerosos informes, guías de actuación tanto para maestros como para familias, e incluso artículos que incluyen numerosos aspectos a tener en cuenta en este ámbito (tales como influencia del entorno, relación con la familia, diagnóstico y pautas de intervención, etc.). Por ello la información de la que se dispone es amplia, lo que en variedad de ocasiones lleva a creación de mitos altamente extendidos. Es importante tener claras las ideas centrales en relación con la Alta Capacidad (características principales, pautas de intervención educativa y métodos para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos). En el proyecto diseñado, se ha elaborado un blog de juegos que puede ser utilizado como parte de una metodología didáctica en el aula, pretendiendo conseguir así mejoras en el rendimiento de su aprendizaje, potenciando la creatividad en el aula.

De forma específica, el trabajo consiste en una propuesta de intervención que parte de la revisión teórica de diversos autores con el fin de establecer una idea clara de los siguientes aspectos: concepto de la Alta Capacidad, características y perfiles de los alumnos con AA.CC., influencia de la familia en el desarrollo de las capacidades de los niños, pautas de identificación para la intervención, enriquecimiento curricular y extracurricular y el juego como motivación hacia el aprendizaje lógico-matemático. Los apartados que se han visto anteriormente forman el marco teórico del trabajo que, como se puede observar, parte de ideas generales para proyectar ideas específicas.

Posteriormente se exponen los objetivos que se pretenden conseguir con el trabajo, partiendo de un objetivo general que derive en varios específicos. De forma continuada, en el desarrollo, se analiza el proyecto desarrollado mediante una presentación del mismo

(justificación, contenidos, competencias), población a la que va dirigido, temporalización, objetivos que se pretenden conseguir específicamente, metodología, diseño mediante la creación del blog, recursos humanos y materiales y evaluación con la que se pretende medir si se han cumplido los objetivos propuestos.

Para finalizar, se abordará de forma breve la conclusión, en la que se resumirán los aspectos clave que se han ido analizando junto con los resultados y limitaciones que se han encontrado a la hora de desarrollar el proyecto.

II. Objetivos

Debido a las investigaciones realizadas recientemente en relación a las AA.CC., y a la dificultad a la hora de establecer una línea metodológica clara en cuanto al tratamiento de dichos alumnos en las aulas, se realiza el trabajo partiendo de una definición clara y precisa del término Alta Capacidad, diferenciando los modelos que han surgido a lo largo de la historia; resaltando las características y los perfiles propios de cada grupo de alumnos; analizando el papel de la familia, las diferentes pautas de identificación e intervención y, finalizando con el enriquecimiento curricular y extracurricular como forma de respuesta educativa.

Siendo los puntos citados anteriormente todo aquello que se ha analizado durante el trabajo, parece claro que hay un objetivo general que intenta dar respuesta a todas aquellas cuestiones que se han ido planteando en torno a las AA.CC. Se trata de identificar la mejor respuesta educativa en las aulas, con el fin de desarrollar las potencialidades de los discentes con AA.CC., hacia la excelencia, utilizando el juego como herramienta base del aprendizaje lógico-matemático.

Partiendo de esa base, son varios los objetivos específicos en los que se focaliza:

- I. Describir las características y los perfiles propios de los alumnos con AA.CC.
- II. Analizar las actitudes del entorno que afectan al rendimiento escolar.
- III. Estudiar y valorar los diferentes métodos de intervención en la Comunidad de La Rioja (tanto curricular como extracurricularmente), con el fin de elaborar respuestas educativas que conduzcan a los alumnos hacia la excelencia.
- IV. Valorar el enriquecimiento curricular a través del juego como potenciador del aprendizaje lógico-matemático.

- V. Comprobar la eficacia del juego como motivación hacia el aprendizaje y su influencia en el rendimiento escolar de los niños con AACC.

III. Marco teórico

3.1. Concepto Alta Capacidad

Lo primero en lo que se centra este trabajo, es en la definición del concepto y en la distinción entre Altas Capacidades, Superdotación y Talento. Teniendo en cuenta las investigaciones realizadas por Renzulli (1985), se puede señalar que los niños que tienen Altas Capacidades, presentan tres características básicas. La primera de ellas, es observar un cociente intelectual superior a la media (mayor de 130), la segunda es la implicación de los estudiantes en la tarea y la tercera, su capacidad de trabajo. Por último, se destaca la importancia de la presencia de creatividad. Ante el “modelo de los tres anillos” de Renzulli (1985), surge otro denominado “Modelo de la Interdependencia Triádica de la Superdotación”. Es un modelo propuesto por Monks (1992), en el que se aporta la idea de la influencia socioafectiva, es decir, de la familia, la escuela y los iguales.

A continuación, se exponen los dos modelos que se complementan:



Figura 1. Modelo de los tres anillos (Renzulli ,1985)

Analizando el modelo de los Tres anillos, se identifica la necesidad de que los niños con AA.CC., se impliquen en las tareas y actividades de su día a día, estén motivados hacia los diferentes aprendizajes y conocimientos que puedan adquirir, e incluso creatividad en todas sus dimensiones. Son tres características que se relacionan entre sí y que tal y como propuso Renzulli son necesarias para que una persona sea considerada con AA.CC.

A continuación se muestra el modelo propuesto por Monks (1992), en el que se observa una clara relación con el modelo analizado anteriormente. Sin embargo, para Monks (1992), el contacto con el entorno que rodea a la persona con AA.CC., es de vital

importancia, resaltando la influencia de la escuela, los iguales y la familia como parte fundamental del desarrollo de las potencialidades del niño.

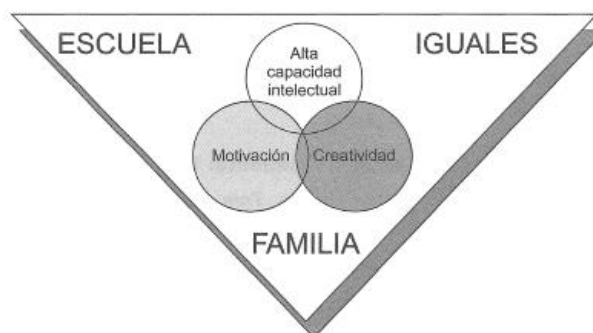


Figura 2. Modelo de la Interdependencia Trídica de la Superdotación (Monks, 1992)

Otro de los modelos que cobra especial relevancia es el “Modelo psicosocial de los factores que componen la superdotación”. Tannenbaum (1997):

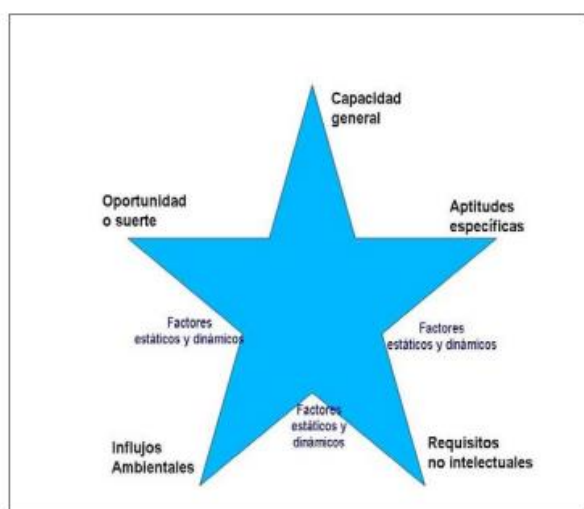


Figura 3. Modelo psicosocial de los factores que componen la superdotación (Tannenbaum, 1997)

En relación con los anteriores modelos propuestos por Renzulli (1985) y Monks (1992), el propuesto por Tannenbaum (1997) complementa todas las investigaciones anteriores añadiendo los factores culturales, estáticos y dinámicos, la actitud de la propia persona e incluso la oportunidad o suerte que tenga en su vida. Sigue manteniendo el influjo medioambiental y la capacidad intelectual por encima de la media.

Dentro del ámbito de la Alta Capacidad se diferencian dos ramas: por un lado los niños con talento y por otro, los superdotados. Siguiendo con las investigaciones de Peña del Agua (2001), la superdotación implica un dominio general de ciertos aspectos (intelectual, creativo, sensomotriz, socioafectivo, etc.), dicho dominio se define con un percentil superior a 70, sin embargo, el talento, implica el dominio de un solo aspecto

(percentil superior a 90), pudiendo ser este dentro del campo tecnológico, académico, artístico, etc.

Prieto y Castejón (2000), realizan una síntesis exhaustiva de ambos términos, complementando con lo expuesto por Acereda (2008), el cual se centra en la necesidad de definir el concepto de superdotación. Cabe resaltar la idea de que los alumnos que presentan superdotación tienen una estructura cognitiva que les permite procesar diversos tipos de información, mientras que los alumnos talentosos se centran específicamente en ámbitos aislados.

Además de los datos anteriormente, existen otros términos que es imprescindible diferenciar, entre ellos se distinguen la excepcionalidad, precocidad, genios y prodigios. Dentro de la excepcionalidad, destacan aquellos alumnos que logran expresar al máximo sus capacidades. Aquellos discentes que presentan Altas Capacidades, si son intervenidos correctamente, pueden llegar a la expresión máxima de su excepcionalidad. Es un rasgo que va evolucionando, puede que sean niños precoces y que llegue un momento de su evolución en el que esas capacidades que se mostraban al principio dejen de desarrollarse. Peña del Agua (2001).

Continuando con los estudios realizados por Peña del Agua (2001), es necesario destacar que los genios por su parte, son aquellos que logran que sus propias obras trasciendan en tiempo y espacio mientras que los niños prodigio realizan un producto fuera de lo común dentro de un área específica.

La creatividad es un componente esencial en la Alta Capacidad. Siguiendo las líneas de investigación de Sastre-Riba y Pascual-Suñer (2013), los conceptos inteligencia y creatividad están íntimamente ligados a la hora de abordar el concepto de las AA.CC. La Alta Capacidad es mucho más que un CI superior a la media, es pensamiento divergente, creatividad, motivación. Por ello diversos test como el del pensamiento creativo de Torrance fueron influyendo en la forma de concebir las AA.CC., en nuestra sociedad. La creatividad es un componente que va evolucionando y creciendo como un proyecto; para su buen funcionamiento, se hace necesaria una base cognitiva sólida.

3.2. Características y perfiles de los alumnos con AACC

Focalizando la atención en la capacidad de automatización de la tarea, su habilidad de atención y en la memoria de trabajo que los niños con AA.CC., poseen, se puede observar que hay una relación directa de estos tres aspectos con su rendimiento escolar, Montero-Linares, Navarro-Guzmán y Aguilar- Villagrán (2013).

Se ha comprobado que la diferencia entre los niños que presentan Altas Capacidades, con aquellos que tienen una inteligencia media, es altamente significativa en cuanto a lo referido a rendimiento escolar. Por lo tanto, se puede afirmar que su capacidad de razonamiento, de atención selectiva y de memoria de trabajo es mayor. Estos alumnos, procesan la información de un modo más complejo para resolver cualquier tarea, manejan la información que poseen y que les llega del exterior de una manera diferente. Son niños que poseen memoria de trabajo, concepto definido por Baddeley (2010). “La memoria de trabajo (MT) está formada por al menos tres subsistemas (ejecutivo central, bucle fonológico y agenda visoespacial) organizados de forma jerárquica entre sí y que funcionan en estrecha colaboración.”

Según Sastre-Riba y Viana-Sáenz (2016), las AA.CC., mantienen su raíz en el funcionamiento de múltiples habilidades convergentes y divergentes, que se manifiestan en determinados perfiles. Desde el nacimiento, el cerebro que es absolutamente plástico se va desarrollando, lo que permite que la gestión de recursos, la creatividad, la manipulación e incluso la memoria de trabajo sean diferentes.

La capacidad y eficacia de resolver problemas, la regulación metacognitiva para organizarse el trabajo y la creatividad entre otras, son funciones que diferencian a la hora del diagnóstico de las Altas Capacidades, además de la gestión de recursos.

Por otro lado, son varias las características generales que se pueden observar en estos alumnos. Se debe destacar su no universalidad, los discentes son diversos y su forma y ritmo de aprendizaje son completamente diferentes. Siguiendo el análisis realizado por Hernández, Mejías y González (2002), se destaca un lenguaje avanzado en función de la edad, muchos y diferentes intereses, prefieren rodearse de gente adulta ya que se sienten más identificados, sienten especial curiosidad por todo lo que le rodea, son personas que poseen asimilada gran cantidad de información, poseen habilidad y sensibilidad para percibir los sentimientos de los demás, son personas muy persistentes e infinitamente creativas (continuamente generan nuevas ideas), disfrutan del aprendizaje y ven los problemas como desafíos. A pesar de ello no se debe generalizar.

Renzulli (1977) y Feenstra (2004) comparten características de las que se han ido citando anteriormente, añadiendo el aburrimiento que les supone las rutinas diarias, y la autonomía ante las tareas académicas. Por su parte, Withmore (1988) distingue entre indicadores primarios y secundarios, siendo los primarios relacionados con el aprendizaje en todos sus ámbitos y los secundarios con su interés y creatividad.

En cuanto a las características emocionales y sociales, Albes et *al* (2013) destacan la intensidad emocional y sensorial que suelen presentar, son niños capaces de captar y analizar los sentimientos de los demás y las sensaciones de forma más intensa. Desarrollan un sentido de la justicia y de la moral de una manera extraordinaria, suelen tener un alto sentido del humor y tienden al perfeccionismo, lo que conlleva a un estado continuo de inquietud, estrés e impaciencia.

El perfeccionismo es un concepto íntimamente ligado a las AA.CC. Sastre-Riba (2012), resalta la influencia tanto personal como social en la evolución de la Alta Capacidad en la persona. Se relaciona con una serie de actitudes y conductas ligadas a altas expectativas e incluso grandes niveles de responsabilidad. Por ello está relacionado a su vez con el rendimiento escolar y la llegada a la excelencia en todos sus ámbitos. El perfeccionismo es un concepto abstracto y multidimensional que está relacionado con la asincronía que presentan los niños con AACC, ya que son exigentes en cuanto a su desarrollo cognitivo y no cronológico (edad).

Betts y Neihart (2004) realizan una diferenciación de 7 perfiles que caracterizan a los niños con AACC, son los siguientes: tanto en Albes et *al* (2013) como en Barbero (2008): niños exitosos con rendimiento escolar satisfactorio; niños con bajo rendimiento escolar; niños doblemente identificados (que presentan algún déficit asociado); underground (niños que pasan desapercibidos); niños desafiantes o creativos; alumnos autónomos y niños provenientes de otras culturas o medio social desfavorecido.

Relacionando con el modelo de Monks (1992), los niños con AACC dependen específicamente del entorno en el que se desarrollan, la familia, la escuela y los iguales, influyen decisivamente en su rendimiento escolar, desarrollo de sus potencialidades y su camino a la excelencia.

Siguiendo con los estudios realizados por Barbero (2008), se observa la influencia que tiene la familia en el desarrollo del aprendizaje de los niños que presentan Alta Capacidad. Artiles, Álvarez y Jiménez (2002) proponen una guía esencial para padres y su propia formación, con el fin de dar respuesta a sus necesidades a nivel social, familiar y educativo.

3.3.Pautas de identificación para la intervención

Para que la intervención educativa se vea enriquecida, es necesario que el proceso de identificación de la Alta Capacidad sea coherente y absolutamente eficaz. Apraiz de Elorza (1995) hace hincapié en este aspecto resaltando la idea de que no existe una única

vía de identificación y, por lo tanto, de intervención. La identificación debe tener en cuenta el contexto familiar, educativo y académico y la personalidad del propio alumno junto con la puesta en práctica de diferentes oportunidades de aprendizaje.

La detección (destacada anteriormente como identificación), como proceso continuo, ha sido estudiada por Barrera, Durán, González, y Reina (2011), tanto en el contexto familiar como en el escolar. Dicha identificación viene dada por la existencia de diversas características que se han citado anteriormente. Las familias realizan una primera identificación basándose en la observación de las mismas. Por otro lado, es el profesorado el que conoce de primera mano el rendimiento escolar de esos alumnos, su implicación en todas las tareas que se realicen en clase, su conducta.

Actualmente existen diversos cuestionarios que el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP) se encarga de administrar tanto a familias, como a profesores y a los iguales.

Posteriormente a la identificación, dará comienzo el proceso de evaluación para la atención educativa de ese alumnado. Por su parte, continuando con las investigaciones realizadas por Barrera, Durán, González, y Reina (2011), se diferencian 7 tareas imprescindibles para la realización de dicha evaluación:

1. Solicitud de una evaluación psicopedagógica.
2. Análisis de la información aportada por la familia y el profesorado.
3. Evaluación e informe psicopedagógico.
4. Información a las familias.
5. Información al equipo educativo.
6. Disposición de la respuesta educativa.
7. Seguimiento y evaluación.

Como forma de respuesta educativa, cabe resaltar la propuesta de currículum integrado realizada por VanTassel-Baska (2015) dicho currículum hace referencia a un patrón de aprendizaje totalmente integrado, es decir, consiste en introducir conjuntamente las diferentes respuestas educativas que se pueden proponer al alumnado (aceleración, flexibilización, etc.). Los estudiantes parten de sus aprendizajes previos y profundizan en los mismos para construir nuevos aprendizajes totalmente cohesionados (teoría constructivista).

El Integrated Curriculum Model (ICM) ha sido ampliamente probado, especialmente en las áreas de ciencias y lengua y literatura, utilizando diseños de investigación cuasi-

experimentales que comparaban el rendimiento pretest-posttest de los estudiantes que utilizaron las unidades en el Center for Gifted Education en estas áreas, y el rendimiento de estudiantes similares a los que no se les impartieron clases utilizando estas unidades. VanTassel-Baska (2015, p.240).

Es un currículum puesto en práctica desde hace poco tiempo, pero los resultados de aprendizaje fueron asombrosos en todas las áreas de la educación. Además, también se realiza una evaluación exhaustiva de todas las dimensiones de estudio con el fin de conocer si el rendimiento escolar es mayor. Dicho currículum es un estudio para el aprendizaje y consigue la mejora de las habilidades de pensamiento y razonamiento.

3.4.Enriquecimiento curricular y extracurricular

De entre las vías de intervención en la Alta Capacidad, se resaltan dos formas básicas: el enriquecimiento curricular y el extracurricular. Focalizando la atención en el primero, destacar que es el conjunto de medidas que se adoptan en los centros educativos como parte fundamental del currículum. Artiles, Álvarez y Jiménez (2002) por su parte, diferencian varias vías de enriquecimiento curricular. Por un lado, se centran en la ampliación de varias áreas de contenido, enriquecimiento del currículum (referido este no solo a más cantidad de información, sino a la cohesión entre la misma), enriquecimiento aleatorio y metacognitivo; y por otro lado hacen hincapié en otros tipos de medidas como puede ser la aceleración, la flexibilización, y los agrupamientos. Esta idea es apoyada también por Elices, Palazuelo, y Del Caño (2013), introduciendo a su vez el mentorazgo como modalidad a su vez de enriquecimiento o aceleración, basándose en la guía y el apoyo de diversos alumnos a otros que lo necesiten.

De forma general, las ventajas encontradas en las diferentes formas de enriquecimiento curricular son muy diversas, destacando la respuesta adecuada a sus necesidades, la integración y sociabilización, la complementación con el currículo ordinario, etc.

Por otro lado, Artiles, Álvarez y Jiménez (2002) también muestran los inconvenientes que supone la puesta en práctica de cualquiera de esas medidas: requerimiento de diversos tipos de materiales, necesidad de flexibilidad horaria, dificultades de adaptación y desigualdad en torno al desarrollo emocional de los alumnos, etc.

En la Tabla 1 que se muestra a continuación, se refleja de forma esquemática las vías de enriquecimiento dentro del aula.

Tabla 1.

Respuesta educativa en las AACC (Artiles, Álvarez y Jiménez, 2002)

RESPUESTA EDUCATIVA ESCOLAR DENTRO DEL AULA			
ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR	Adaptaciones curriculares de ampliación.		
	Adaptaciones curriculares de enriquecimiento.		
	Enriquecimiento aleatorio.		
	Enriquecimiento instrumental o metacognitivo.		
FLEXIBILIZACIÓN/ ACELERACIÓN	Un área.		
	Varias áreas.		
	Un nivel educativo.		
AGRUPAMIENTOS	Parcial.		
	Total.		

Siguiendo la normativa (LOE) a nivel estatal, en el Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los Alumnos con Necesidades Educativas Especiales (*LOE*). Se marcan las claves para acoger al alumnado con Necesidades Educativas Especiales asociadas a condiciones personales de sobredotación intelectual. Prestando especial énfasis al *artículo 10*, en el cual se deja claro que en los centros se debe seguir atención educativa a todos aquellos alumnos que presenten Necesidades Educativas Especiales, con el fin de desarrollar de forma equilibrada y equitativa los diferentes tipos de capacidades en función de los objetivos de las etapas educativas. Además, en el *artículo 11*, se indica que es el Ministerio de Educación y Ciencia el encargado de evaluar dichas necesidades, así como las medidas que se deben tomar a cabo para una educación satisfactoria; por su parte, el EOEP, contará con profesionales especializados.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (LOMCE). Todos aquellos alumnos que presentan AA.CC., son considerados como Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (en adelante, ACNEAE), por lo que, siguiendo lo establecido por la LOE, se debe seguir una educación adaptada a sus necesidades, para desarrollar al máximo sus capacidades y competencias de acuerdo al nivel educativo de los alumnos (*artículo 14*). Una vez analizada la normativa a nivel estatal, es preciso centrarse en el tratamiento de las AA.CC., a nivel autonómico. Entre las diversas posibilidades de enriquecimiento

curricular en La Rioja, la página web del ministerio propone el Programa de Intervención educativa complementaria con alumnos con altas capacidades o con alta motivación en algún área.

Dicho programa ofrece una serie de actividades de intervención, dentro del proyecto La Rioja Promete, que están compuestas por proyectos extraescolares de forma presencial con el apoyo total de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (en adelante, TIC). Dichas actividades se adaptan a las necesidades y a los ritmos de aprendizaje de cada uno de los alumnos. Además, se presta especial atención a la intervención educativa que se puede dar a todo el alumnado que presente Altas Capacidades o, alta motivación hacia el aprendizaje. Por último, a modo de intervención paralela, también se informa y se pretende desarrollar la formación plena de las familias, centros y docentes, con el fin de conseguir una educación integradora en un ámbito de colaboración

El programa citado hace referencia al Proyecto Explora recogido en Resolución de 10 de julio de 2017, de la Dirección General de Educación, por la que se autoriza la implantación del Proyecto Explora para la atención de alumnos con altas capacidades en veinte centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja durante el curso académico 2017/2018 y se dictan instrucciones para regular su organización y funcionamiento.

Es un proyecto que se desarrolla en los centros ordinarios dirigido a aquellos alumnos que presenten Alta Capacidades e incluso interés y motivación hacia el aprendizaje. Son actividades divididas en dos grupos (1º a 3º- 4º a 6º), con un máximo de 10 alumnos por grupo. Se trabajan diferentes campos (matemático, racional, literario, científico, etc.).

Se puede profundizar en la metodología y líneas de actuación mediante las Instrucciones de 24 de junio de 2014, de la Dirección General de Educación, por las que se regulan, de manera experimental, determinados aspectos sobre la organización funcionamiento del Proyecto Explora “Atender a los más capaces sin excluir a nadie”.

En cuanto al enriquecimiento fuera de las aulas, se han analizado multitud de programas y recursos que entrarían dentro del conjunto enriquecimiento extracurricular. Albes *et al* (2013) destacan la existencia de talleres de ampliación tales como los rincones de aula; programas y talleres de desarrollo cognitivo, además de desarrollo personal y social y otros muchos varios, a destacar programa con mentores, programas de estudio independientes, proyectos en conservatorios, olimpiadas de ajedrez, campamentos de verano, etc.

En concreto se destaca el programa con mentores que se desarrolla en la Universidad de La Rioja denominado “Programa de Enriquecimiento extracurricular para niños con Altas Capacidades”. El mismo hace referencia al Programa de Atención educativa al alumnado con Altas Capacidades Intelectuales mediante enriquecimiento extracurricular y organización de actividades formativas.

Desde el año 2009, es un programa desarrollado de forma presencial con ayuda de las TIC. Además, es la Universidad de La Rioja la que lleva a cabo de forma paralela, diferentes intervenciones como la formación a familias, centros y docentes.

Según el laboratorio de investigación y desarrollo de la Alta Capacidad son tres los componentes básicos de actuación: investigación, actividad y evaluación. Cuenta con el apoyo con de la Universidad de La Rioja y la Consejería de Educación, Formación y Empleo del Gobierno Autónomo. Es un proyecto que acoge a alumnos entre los 4 y los 18 años con el fin de desarrollar su dotación intelectual y favorecer su desarrollo y bienestar personal.

Son varias las investigaciones realizadas con el fin de comprobar si el desarrollo de proyectos extracurriculares en niños con altas capacidades es algo satisfactorio. Sastre i Riba, Fonseca-Pedrero, Santarén-Rosell, y Urraca- Martínez (2015) se centran en la satisfacción de los alumnos en torno al desarrollo cognitivo y la gestión propia de los recursos. Se hace necesaria una evaluación que se centre en la eficacia, eficiencia, efectividad del programa, progreso, continuidad, valoración ética, etc.

López-Aymes, Vázquez, Itzel, y Roger (2015), también realizaron investigaciones en torno a la aplicación de programas extraescolares, centrándose en las características socioafectivas de los niños que presentan Alta Capacidad. Para ello utilizaron diferentes escalas de conducta teniendo en cuenta aspectos tales como el liderazgo, habilidades sociales, adaptabilidad, interacciones entre unos y otros, ansiedad, agresividad, capacidad de resolución de problemas, etc.

Por su parte, Elices, Palazuelo, y Del Caño (2013), destacan el *Proyecto SICO* como modelo de enriquecimiento extracurricular. Es un proyecto basado en el proceso y en el desarrollo de las capacidades de los alumnos a nivel intelectual, emocional, etc. En definitiva, se trata de desarrollar personas sensatas, inteligentes, creativas y optimistas.

3.5.El juego como motivación hacia el aprendizaje lógico-matemático

El presente trabajo focaliza su atención en el juego como parte del aprendizaje del niño. Mondelo (2015) destaca la importancia desde el punto de vista de los maestros, de centrarse en el propio niño y su aprendizaje a través de la psicomotricidad.

Profundizando en la necesidad del juego, Hervás (2015) indica la necesidad del mismo como forma de desarrollo personal y social ayudando así a la adaptación en los diferentes entornos (familiar y escolar). Es necesario definir lo que realmente es el juego:

“Actividad libre, no se puede obligar a ningún jugador a que participe; delimitada, dentro de unos límites de espacio y tiempo prefijados de antemano; reglamentada, sometida a convecciones que suspenden las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley que es la única que cuenta. “Hervás (2015).

Conforme el niño se va desarrollando, también lo hace el estilo propio del juego, aquí se debe destacar las teorías de Vygotski, Cole y Luria (1996), focalizando la atención en el juego simbólico, en el que el protagonista es el propio niño y la ficción es parte fundamental de su desarrollo. Por otro lado, Piaget (1932, 1945, 1966) diferencia entre juego motor, simbólico, de reglas y de construcción.

Siguiendo las aportaciones de López (2010), a través del juego se pueden desarrollar diferentes aspectos de la personalidad del niño, destacando la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad, las emociones, etc.

IV. Desarrollo

4.1. Propuesta de intervención

4.1.1 Justificación. La realización de este proyecto, tiene su motivo principal en atender y dar respuesta educativa al alumnado con AA.CC., visto el marco teórico, se conoce que son alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE), por ello se debe dar respuesta a las necesidades que puedan surgir en las aulas.

Ya se ha indicado en varias ocasiones la importancia que tiene la motivación en los niños con AA.CC., además, su capacidad de procesamiento de la información es altamente significativa. Por ese motivo se parte de un blog en el que a través de diferentes juegos, se planteen retos tales como enigmas, fichas, problemas a resolver, etc. Potenciando así el pensamiento lógico-matemático tan esencial en estos alumnos.

El profesor coordina las actividades, crea el blog y las entradas al mismo, colabora con los alumnos con el fin de que se desarrolle un clima de comodidad y confianza.

4.1.2. Contenidos. *Bloque II. Razonamiento Matemático:*

- Formulación hipótesis complejas.
- Problemas lógicos.
- Mensajes codificados (mayor complejidad).
- Analogías.

4.1.3. Competencias. Siguiendo la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, las competencias clave actualmente son 7. Todas ellas se desarrollan con el proyecto:

- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología: los alumnos deben ser capaces de interpretar diferentes datos, elaborar hipótesis y llegar a conclusiones en función del contexto.
- Competencia en Comunicación Lingüística: las 4 destrezas básicas se desarrollan de forma completa (comprensión y expresión oral y escrita). La colaboración y comunicación entre los alumnos es esencial.
- Competencia Digital: Se pretende que los alumnos sepan usar las nuevas tecnologías de manera consciente y crítica.
- Competencia de Aprender a Aprender: se quiere generar la máxima autonomía en el alumnado. Además, deben reflexionar para poder resolver los diferentes retos, reflexionando acerca de las diversas vías de procesamiento de la información.
- Competencias Sociales y Cívicas: es un proyecto individual, pero todos los alumnos deben colaborar, comunicarse, ser solidarios y respetuosos entre sí. Se desarrollan diferentes valores necesarios en la sociedad, tales como el respeto y cooperación.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: los alumnos investigan a través de las diferentes actividades que se les proponen y deben ser capaces de alcanzar soluciones coherentes de acuerdo a su capacidad de análisis, síntesis y actuación.
- Conciencia y expresiones culturales: el aula es un espacio intercultural en el que conviven diversas culturas y se relacionan. Trabajando conjuntamente se consigue el enriquecimiento mutuo, respeto y valoración de lo diferente.

4.2. Objetivos de la propuesta

Como ya se ha citado en el marco teórico, debido a la estrecha relación que hay entre AA.CC., motivación y rendimiento académico, el proyecto desarrollado está orientado

principalmente a fomentar la motivación de todos los alumnos, en concreto del alumno que presenta Alta Capacidad, con el fin de conseguir un mayor rendimiento académico en actividades de carácter lógico-matemático, utilizando como herramienta principal el juego a través de un blog de aula.

De carácter específico, los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Potenciar la motivación hacia el aprendizaje como base para la mejora del rendimiento académico.
- Crear un clima en el aula de colaboración y cooperación entre todos los alumnos, respondiendo a las necesidades educativas que se presentan.
- Proporcionar herramientas básicas para lograr aprendizajes significativos en los discentes.
- Utilizar las TIC y el juego como elemento potenciador de la motivación.
- Desarrollar en el alumno con AA.CC., actitudes favorables hacia el aprendizaje lógico-matemático.

4.3. Población

La propuesta de intervención que se va a desarrollar, está destinada a los alumnos de 6º de Primaria en un CEIP cercano a la capital de la provincia de La Rioja. Es un aula que cuenta con la presencia de 25 alumnos. Entre ellos, hay un alumno diagnosticado con AA.CC. El alumnado es muy diverso y todos van a formar parte del proyecto, cubriendo las necesidades y los diferentes ritmos de aprendizaje.

Prestando especial atención a la influencia que tiene el entorno y la familia en el desarrollo de aprendizajes y competencias básicas en el alumnado diagnosticado como tal, señalar la importancia de las características del propio centro y la influencia y participación de las familias en el mismo: cuenta con un total de 722 alumnos/as aproximadamente (de ellos, 230 son chicas y 244 chicos).

El nivel socioeconómico y cultural de las familias es medio, existiendo variedad de nacionalidades cuya integración es muy satisfactoria. Actualmente se cuenta con dos etapas de la Educación Obligatoria. En este curso existen un total de 31 unidades; 11 de infantil y 21 de primaria.

4.4. Temporalización

La propuesta de intervención diseñada, está preparada para desarrollarse en el segundo trimestre. En concreto desde el 8 de enero de 2018, hasta el 28 de marzo de 2018.

Está orientado y elaborado para la asignatura de Razonamiento Matemático, por lo que se abordará durante una hora semanal en el aula, en concreto, los martes de cada semana de 10:00h a 11:00h. Es decir, es un proyecto cuya duración es de 12 sesiones.



Figura 4. Calendario académico curso 2017/2018.

4.5. Metodología

La metodología que se emplea en el proyecto es activa, el profesor toma el papel de guía, propone las actividades a desarrollar a través del blog del aula, pero es el propio alumno el partícipe y protagonista de sus propios aprendizajes. Cada discente tiene un ritmo de aprendizaje completamente diferente proponiéndose así diversos niveles de trabajo. La autonomía es la parte principal de este proyecto.

Además, con el fin de lograr aprendizajes significativos, se sigue una metodología constructivista, ya que se parte de los conocimientos previos que tiene el alumnado y se van construyendo nuevos conocimientos altamente significativos. El uso de la memoria

de trabajo por parte de los alumnos se considera especialmente relevante. En concreto señalar que los alumnos con AA.CC., son capaces de recurrir a informaciones y conocimientos previos de su memoria de trabajo con mayor facilidad, por ende se proponen juegos, enigmas y fichas de diferentes niveles de aprendizajes, además de dar oportunidad de tutoría entre iguales con el fin de que la adaptación a los diferentes niveles de aprendizaje sea completa.

Por otro lado, el enfoque comunicativo está altamente presente en la propuesta; a pesar de ser ejercicios individuales, cabe la posibilidad de tutoría entre iguales, ayuda mutua, cooperación y colaboración entre los alumnos. La comunicación es esencial, cobra especial importancia el aprendizaje dialógico como fuente de motivación hacia las diferentes actividades que se desarrollen.

4.5.1. Tipos de actividades.

En el blog de actividades que se ha creado, denominado “El reto π rata”, se proponen diversas sesiones, además de dos complementarias de introducción y ampliación. En las diferentes entradas al blog se indica la labor diaria, junto con las actividades correspondientes a los diferentes niveles (se han diseñado tres con el fin de adaptarse al ritmo de aprendizaje de los alumnos y, concretamente, a la velocidad de pensamiento lógico- matemático del alumno con AA.CC.), y a su vez, las diversas páginas web a la que los alumnos han de dirigirse.

Cada alumno tendrá a su disposición un ordenador portátil o *tablet* de forma individual se deben introducir al blog que se ha creado siguiendo las indicadores que el maestro les dé.

Se pretende desarrollar el razonamiento matemático en el aula de forma lúdica y atractiva mediante la utilización de juegos y diversos tipos de actividades en un formato creativo. Por otro lado, se fomenta un clima de trabajo adecuado ya que de forma individual van superando retos y van mejorando su pensamiento lógico-matemático. Es un proyecto global y flexible en el que cabe la opción de modificar actividades siempre que se requiera.

A continuación, se muestran las diferentes sesiones que se van a dar durante el desarrollo del proyecto, coincidiendo cada una con las entradas del blog. Los discentes podrán utilizar el cuaderno de trabajo siempre que sea necesario.

4.5.1.1. Sesión 1: juegos de inteligencia y lógica. NIVEL 1: *Sudoku tradicional* y *Pipelink* (el objetivo del juego consiste en dibujar un único camino cerrado que recorra todas las casillas del tablero una sola vez). NIVEL 2: *Rascacielos* (se basa en colocar edificios de distintas alturas de manera que desde cada costado sean visibles el número de rascacielos que indica el número correspondiente) y *Bridges* (se trata de dibujar líneas horizontales o verticales para unir islas mediante puentes. Los puentes no se pueden cruzar entre sí y todas las islas deben quedar conectadas con otras con tantos puentes como indica su número). NIVEL 3: *Magnético* (se deben colocar imanes o bloques neutros hasta completar todo el tablero. En los laterales del tablero se indica el número de polos positivos que debe haber en la fila o columna correspondiente) y *Mastermind* (el juego consiste en encontrar la combinación de fichas de colores oculta).

4.5.1.2. Sesión 2: los cuatro mundos, juegos de memoria, lógica y habilidad. NIVEL 1: MUNDO 1 (*La fábrica de juguetes*). NIVEL 2: MUNDO 2 (*El parque de atracciones*). NIVEL 3: MUNDO 3 Y 4 (*La estación espacial* y *La tierra de los sueños*).

En este caso, en los cuatro mundos se encuentran diversidad de juegos tanto de memoria, como de lógica y habilidad matemática. Todos ellos están relacionados con los números y la atención. La flexibilidad a la hora de organizar las sesiones es primordial, por lo que podrá extenderse varias sesiones.

4.5.1.3. Sesión 3: juegos de lógica y estrategia. NIVEL 1: *Alienanza* (Juego que consiste en la persecución de extraterrestres, poniendo a prueba la velocidad de reflejos y la atención) y *Hidden Object* (como su propio nombre indica, se basa en encontrar el objeto escondido, poniendo en práctica nuevamente la atención y la memoria). NIVEL 2: *La Torre de Hanoi* (consiste en mover los bloques de un extremo al otro siempre dejando el bloque grande en la parte inferior). NIVEL 3: *Merge 10* (se trata de conectar piezas y números de colores en bloques de dos o más con el fin de ganar la máxima puntuación posible) y *Neon Checkers* (juego de damas creativo).

4.5.1.4. Sesión 4: juegos para pensar. NIVEL 1: *Botes de Agua*, *Etiquetas Cambiadas* y *La última palabra del condenado*. NIVEL 2: *Los maridos engañados*, *País* y *Animal* y *Sacar el bolígrafo de una botella*. NIVEL 3: *Seis vasos de agua frente a un chupito*, *¿Tres por diez son treinta?* y *Verdes y azules pasan por el río*.

Se proponen diversos problemas para poner en práctica el pensamiento matemático, razonando, seleccionando datos, realizando hipótesis y dando una solución al problema.

4.5.1.5. Sesión 5: retomanía: actividades matemáticas. NIVEL 1: *Reto Kids 1*. NIVEL 2: *Reto Kids 2*. NIVEL 3: *Reto Kids 3*.

Para esta sesión, se les presenta a los alumnos tres hojas de ejercicios en formato digital, de tal forma que en cada una de ellas deben resolver diversidad de actividades tales como crucigramas, operaciones combinadas, jeroglíficos, problemas de razonamiento matemático, etc.

4.5.1.6. Sesión 6: jeroglíficos. Para el desarrollo de la sesión 6, se vuelven a proponer fichas en formato digital, pero en este caso son jeroglíficos a los cuales los alumnos deben dar solución. De tal forma que se practique la atención y el pensamiento divergente.

4.5.1.7. Sesión 7: juegos, retos y enigmas matemáticos. NIVEL 1: *Todos los juegos: 10 cajas, Cambia de caballos, Juegos de pesas, La cifra misteriosa, Torre de dados*. NIVEL 2: *Los enigmas: El agricultor, la col, la abeja y el perro y Enigma propuesto por Einstein*. NIVEL 3: *Los retos: Suma de letras, Ajedrez recortado, Reto con números*.

Durante la sesión 7, los alumnos tienen que resolver diversos juegos, enigmas y retos, desarrollándose así la memoria, la habilidad, la percepción y la atención. En este caso, hay una interacción entre problemas en formato digital y juegos online.

4.5.1.8. Sesión 8: problemas de razonamiento matemático. NIVEL 1: *Problemas de conteo, números positivos y negativos y números mixtos*. NIVEL 2: *Escoger operaciones combinadas, datos que confunden y empezando por el final*. NIVEL 3: *Comparación de problemas, empezando por el final II, problemas con falta de datos y en textos*.

Se proponen diversos problemas relacionados directamente con la resolución de operaciones, pensamiento lógico e incluso selección de datos, desarrollo de hipótesis y proporcionar soluciones de forma interactiva. Es un nivel de razonamiento más abstracto, por lo que el nivel de dificultad general es mayor.

4.5.1.9. Sesión 9: acertijos. NIVEL 1: *del 1 al 47*. NIVEL 2: *del 48 al 90*. NIVEL 3: *del 91 al 126*.

En esta ocasión, los alumnos accederán a un total de 437 acertijos en formato pdf deben resolver los que se indican anteriormente. Aquellos que terminen antes de finalizar la sesión, podrán seguir resolviéndolos. Se requiere atención y un razonamiento lógico de nivel.

4.5.1.10. Sesión 10: números. NIVEL 1: *Adivina el número* (pensar razonadamente y adivinar un número fijándose en las diversas consignas que se dan). NIVEL 2: *Gana territorio* (juego de colorear el tablero mediante sumas de los dados). NIVEL 3: *Piensa un poco* (diversos juegos de lógica, adivinando los bloques en función de datos dados).

Para la sesión 10, se proponen tres juegos online. Las actividades se centran en los números y operaciones con los mismos (debiendo prestar especial atención a los diferentes datos que se otorgan).

4.5.1.11. Sesión 11: pasatiempos. NIVEL 1: *Pasatiempo 1, 2 y 3*. NIVEL 2: *Pasatiempos 4, 5 y 6*. NIVEL 3: *Pasatiempos 7, 8 y 9*. Para la penúltima sesión, se propone la realización de fichas digitales en las cuales hay un conjunto de 4 actividades tales como sopas de letras, enigmas, crucigramas y problemas matemáticos.

4.5.1.12. Sesión 12: laberintos. NIVEL 1: *Nivel 1 (1 al 13)*. NIVEL 2: *Nivel 1 y 2 (del 13 al 20 y del 1 al 6)*. NIVEL 3: *Nivel 2 (del 7 al 20)*.

Los juegos que se proponen en la última sesión consisten en recorrer un laberinto hasta encontrar la salida. Se pretende potenciar la atención, planificación y control de movimientos.

De forma complementaria, como se ha citado anteriormente, se introduce una sesión de ampliación, en la que se indica la diversidad de páginas web que se han utilizado y la posibilidad de recurrir a ellas al terminar las sesiones (si han ido realizando las tareas encomendadas).

Además, antes de comenzar el proyecto, se adjunta un video con el fin de que los alumnos entiendan la importancia del juego como eje motivador hacia el aprendizaje significativo. **Ver Anexo 1.**

4.6. Diseño

Para poner en práctica el proyecto desarrollado en el aula, se trabaja en un formato que pueda resultar llamativo y motivador, así como potenciador de diversos tipos de

aprendizaje, ya que, la motivación es esencial para generar un rendimiento académico satisfactorio que conlleve a la excelencia, evitando así frustración y aburrimiento (generados por la tendencia al perfeccionismo, en muchos casos negativo).

El diseño del blog es sencillo, cada semana se incluyen “post” en los cuales se plantea, de forma lúdica, retos a los alumnos. Se diferencian retos con enlaces a enigmas o juegos de páginas previamente comprobadas con el profesor; en otros casos son fichas de crucigramas sencillos, series a completar e incluso problemas para resolver. De tal forma que se trabaja un amplio abanico de ejercicios con el fin de generar aprendizajes realmente significativos.

El blog está diseñado para el trabajo individual en clase, de tal forma que se pretende la utilización de un dispositivo electrónico por cada alumno. Una vez que todos accedan al blog, deben ir resolviendo los retos siguiendo siempre sus propios ritmos de aprendizaje.

Puesto que el foco de interés es el niño con AA.CC., en cada entrada podrán observar la existencia de 3 niveles de aprendizaje. El nivel 1 le corresponderá al básico, el 2 al estándar y el 3 al avanzado. Todos los alumnos comenzarán por el básico; para aquellos que les resulte fácil, pasarán de nivel. Se realiza de esta manera con el fin de conseguir en el alumno una motivación plena hacia las diferentes actividades del proyecto.

Otro punto importante es la tutoría entre iguales, el alumno con AA.CC., podrá ayudar y aconsejar, aportando diferentes vías y criterios para la resolución de los ejercicios, siempre que acabe la tarea con antelación. **Ver Anexo 2.**

4.7. Recursos humanos y materiales

Materiales:

El aula al que va dirigida la propuesta cuenta con diversos tipos de materiales. Entre ellos se puede destacar la existencia de un cajón de portátiles y *tablets* para un total de 25 alumnos, cuadernos completos de fichas y exámenes a realizar de cada asignatura, pantalla táctil y de escritura a bolígrafo, pizarra de usos múltiples. Además de estos materiales, se encuentran a disposición de los alumnos todos aquellos destinados a las actividades de plástica: tijeras, papeles de diferente tipo, pegamento, útiles de pintura y de escritura, etc. De forma exhaustiva destacar la existencia de red WIFI en todo el centro de tal forma que todos los alumnos tendrán acceso al blog de aula “El reto π rata”.

Humanos:

Es un aula que cuenta con la continua presencia del maestro tutor y de los especialistas. Se hace necesaria la participación del profesor tutor como guía de los aprendizajes de los alumnos. En este caso, resaltar la labor del alumno con AACCC, ya que su ritmo de aprendizaje y procesamiento de la información suele ser mayor, por lo que, una vez acabadas satisfactoriamente todas las tareas, ayudará a aquellos compañeros guiándoles hacia la resolución correcta de las diferentes actividades.

4.8. Evaluación

Es una propuesta diseñada para tres meses de curso escolar, por lo que la evaluación debe basarse en diferentes aspectos de enseñanza tales como: motivación hacia la tarea, resolución correcta de los ejercicios, ritmo de aprendizaje, conocimientos que se alcanzan, etc.

De forma concreta, se utilizan diversos instrumentos de evaluación, en primer lugar destacar la observación directa durante todas las sesiones de trabajo. La información recogida durante cada hora semanal, será esencial para valorar el compromiso, eficacia y ritmo de aprendizajes de los alumnos.

De acuerdo al Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja, se destacan los siguientes criterios de evaluación:

Bloque II: Razonamiento Matemático

1. Diseñar y resolver problemas lógicos de mayor complejidad utilizando estrategias de razonamiento.
2. Diseñar y resolver problemas matemáticos, comprender y emitir nuevos enunciados, proponer hipótesis e interpretar resultados.

De forma complementaria, se pone en práctica la siguiente rúbrica de evaluación, basada en los estándares de aprendizaje evaluables establecidos nuevamente por el Decreto 24/2014. En la tabla que se adjunta a continuación, se pueden observar las diferentes dimensiones que se valoran al igual que las capacidades y conocimientos que van adquiriendo los alumnos.

Tabla 2.

Rúbrica de evaluación de la propuesta de intervención. Decreto 24/2014

<i>DIMENSIONES</i>	NO ADQUIRIDO	EN PROCESO DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDO
<i>Procesamiento de la información</i>	No es capaz de procesar la información, a pesar de las ayudas externas empleadas tanto por parte de los alumnos, como por parte del profesor	Sigue diversos procesos de pensamiento con ayuda y apoyo externo.	Sigue determinados procesos de pensamiento (introducción, deducción).
	No logra reflexionar acerca de los procesos que ha aplicado a la hora de resolver un problema.	Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas, pero no consigue interpretar las soluciones y justificarlas adecuadamente.	Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas, comprobando e interpretando las soluciones aportadas y buscando otras formas de resolverlos.
	No pone en práctica ningún tipo de proceso de razonamiento durante la resolución de los problemas, por lo que no tiene coherencia en su resolución.	Lleva a cabo diferentes procesos de razonamiento, pero no consigue alcanzar la solución a los problemas.	Pone en práctica procesos de razonamiento que llevan a la obtención de información o a la solución de problemas.
	No es capaz de razonar a la hora de enfrentarse a los diferentes retos que se realizan en clase.	Razona sobre los métodos seguidos, pero no son del todo válidos.	Identifica la validez de los razonamientos.
	No es capaz de reflexionar y dar validez a ninguna de las informaciones otorgadas.	Da validez y lógica a sus informaciones, pero no es capaz de realizar juicios de valor ni estimar sobre ellas.	Estima y enjuicia la lógica y validez de informaciones.

Análisis de las diferentes variables de los retos	No visualiza los elementos necesarios de un problema para alcanzar la solución.	Solo utiliza los elementos evidentes y necesita ayuda externa para alcanzar la solución correcta del problema.	Utiliza todos los elementos relevantes de un problema.
	No logra alcanzar los factores relevantes de un problema.	Conoce los factores relevantes de un problema, pero no establece conexiones entre ellos.	Encuentra/ Busca la relación exacta entre todos los factores de un problema.
	No establece ningún tipo de relación entre las partes de un problema ni consigue realizar un análisis exhaustivo de los mismos.	Comprende las partes relevantes de los problemas trabajados, pero no las analiza ni sigue pasos más sencillos.	Analiza detenidamente las partes de un problema para comprenderlo y descomponerlo en sus elementos (pasos o partes más sencillas).
	No comprende los retos dados por lo que la interpretación de los mismos le resulta realmente compleja.	Expresa informaciones y datos, pero no es capaz de argumentar ni de interpretarlos.	Expresa e interpreta con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.
Hipótesis	No logra realizar hipótesis de los diferentes retos propuestos.	Es capaz de idear diferentes tipos de hipótesis pero sin coherencia.	Idea hipótesis adecuadas a los diferentes retos propuestos.
	No tiene coherencia a la hora de realizar hipótesis de forma individual.	Diseña hipótesis pero no entiende el proceso seguido de selección del contenido, formulación, etc.	Diseña hipótesis para otros y explica el proceso seguido (selección del contenido, formulación, etc.).

Con el fin de comprobar si realmente es un proyecto que cumple con los objetivos propuestos, se realizan dos encuestas similares; una de ellas al comenzar el proyecto y la otra al finalizar. Se pretende conocer si realmente en el niño con AA.CC., se ha despertado la motivación hacia el aprendizaje, gracias a la utilización del juego como técnica base. El alumno debe seleccionar las casillas del 1 al 5, siendo el 1 referido a la poca satisfacción y el 5 a gran satisfacción. A continuación, se muestran las Tablas 3 y 4, correspondientes a las encuestas que tiene que responder el alumno con AA.CC., de forma previa y posterior al desarrollo del proyecto.

Tabla 3.

Encuesta inicial del proyecto al alumno con AACC.

Cuestiones	1	2	3	4	5
1. ¿Tras la presentación del proyecto, sientes interés hacia la realización del mismo?					
2. ¿Consideras útil el juego como parte del aprendizaje lógico-matemático?					
3. ¿Crees que los diferentes retos y enigmas pueden generar aprendizajes?					
4. ¿Te sientes capaz de resolver retos y enigmas de forma lógica?					
5. ¿Sientes motivación hacia el aprendizaje a través de un blog de retos?					
6. ¿Consideras útil realizar un blog adaptado a la asignatura de Razonamiento Matemático?					
7. Si la resolución de las actividades se da de forma rápida, ¿te gustaría ayudar a sus compañeros?					
8. ¿Te resultan interesantes los enigmas y retos?					
9. Resolver un problema interpretando la					

- información, ¿te resulta complicado?
10. Grado de satisfacción hacia el proyecto que se va a desarrollar

Tabla 4.

Encuesta final del proyecto al alumno con AACC.

<i>Cuestiones</i>	1	2	3	4	5
1. ¿Tras la realización del proyecto, sientes que ha sido motivador?					
2. ¿Consideras útil el juego como parte del aprendizaje lógico-matemático?					
3. ¿Crees que los diferentes retos y enigmas han generado diversos tipos de aprendizajes?					
4. ¿Te has sentido capaz de resolver retos y enigmas de forma lógica?					
5. ¿Has sentido motivación hacia el aprendizaje a través de un blog de retos?					
6. ¿Consideras útil realizar un blog adaptado a la asignatura de Razonamiento Matemático?					
7. Si la resolución de las actividades se ha dado de forma eficaz y has conseguido ayudar a tus compañeros, ¿ha sido enriquecedor?					
8. ¿Te han resultado interesantes los enigmas y retos escogidos?					
9. ¿Has resuelto los diferentes problemas interpretando la información y siguiendo un orden adecuado?					
10. Grado de satisfacción con el proyecto desarrollado.					

V. Conclusiones

Una vez que se ha desarrollado el trabajo y se ha planteado el proyecto, son varias las conclusiones a las que se han llegado. Siguiendo los objetivos específicos propuestos se puede comprobar que realmente se ha llegado a una definición clara y precisa del concepto de la Alta Capacidad, abordando multitud de aspectos que influyen en su desarrollo y su rendimiento escolar (específicamente del ambiente en el que se desarrolla el niño).

Se han analizado los diversos proyectos de enriquecimiento extracurricular y curricular presentes en la Comunidad Autónoma de La Rioja, analizando las potencialidades de los mismos, con el fin de establecer y diseñar un proyecto de enriquecimiento curricular a través de un blog de juegos.

Una vez diseñado el proyecto basado en el juego como elemento potenciador del aprendizaje lógico-matemático y de realizar una evaluación similar al inicio y al finalizar el proyecto; los resultados previstos son altamente positivos, destacando la mejora del rendimiento escolar de los alumnos con AACC debido al aumento de su motivación al presentar contenidos de trabajo en un formato creativo y llamativo, de tal forma que las ganas de aprender y de realizar los ejercicios propuestos estén presentes en su labor diaria. De la misma manera, se prevé un ambiente de trabajo de cercanía y confianza entre los discentes y el docente y, a su vez, colaboración y solidaridad entre todos los alumnos.

Es decir, con el blog diseñado partiendo del análisis de las diversas teorías acerca de las AA.CC., se esperan resultados de aprendizaje que cumplan con el objetivo general propuesto basado en el desarrollo de las potencialidades de los discentes, siguiendo un camino hacia la excelencia a través de las actuaciones educativas.

A pesar de los buenos resultados previstos, han sido varias las limitaciones encontradas. Entre ellas se puede destacar la dificultad a la hora de poner en práctica el proyecto, puesto que está diseñado para tres meses y se necesita tiempo de preparación y adaptación a la nueva metodología; por otro lado, la cantidad de teorías y artículos existentes acerca de las AA.CC., influye el desarrollo de ideas preconcebidas y mitos en la sociedad puesto que se puede llegar a una confusión de términos y siempre hay que abordarlo de forma objetiva. Los prejuicios que se tienen en la sociedad ante personas con capacidades diferentes, pueden llegar a influir en la correcta comprensión de los diversos aspectos, por ello hay que abordar el trabajo olvidando las ideas previas que se tienen.

Una vez que se ha desarrollado el trabajo, se llega a la conclusión de que su aplicación práctica en el futuro puede llegar a ser muy satisfactoria, puesto que realmente se esperar resultados en el aprendizaje totalmente significativos y, a su vez, se parten de ideas precisas en relación a la Alta Capacidad que son base en este ámbito.

VI. Referencias bibliográficas

- Acereda, A. (2008). *Superdotación y escuela: una relación incierta todavía hoy*. Departamento de Psicología. Universitat Abat Oliba CEU. (Barcelona).
- Albes, C., Aretxaga, L., Etxebarria, I., Galende, I., Santamaría, A., Uriarte, B., y Vigo, P. (2013). Orientaciones educativas. Alumnado con altas capacidades intelectuales. Vitoria- Gasteiz. Gobierno Vasco.
- Apraiz de Elorza, J. (1995). *La educación del alumno con altas capacidades*. Vitoria. Servicio central de publicaciones del Gobierno Vasco.
- Artiles, C., Álvarez, J., y Jiménez, J. E. (2002). *Orientaciones para conocer y atender al alumnado con altas capacidades. Guía para familias*. Consejería de Educación del Gobierno Autónoma de Canarias. Tenerife.
- Baddeley, A. (2010). Memoria de trabajo. En A. Baddley, M. W. Eysenck, y M. C. Anderson (Eds.), *Memoria* (pp. 63-91). Madrid: Alianza.
- Barbero, M. L. C. (2008). Niños de altas capacidades intelectuales: ¿niños en riesgo social? *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (18), 163-176.
- Barrera, A., Durán, R. González, J. y Reina, C.L. (2011). *Altas capacidades intelectuales*. Manual de atención al alumno con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar. Junta de Andalucía.
- Betts, G. T. y Neihart, M. (2004). *“Profiles of the gifted and talented”*. En R. J. STERN BERG: *Definitions and conceptions of giftedness*. Corwin Press. California.
- Elices, J.A., Palazuelo, M. y Del Caño, M. (2013). *Alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Características, evaluación y respuesta educativa. Madrid: CEPE.
- Feenstra, C.(2004). *El niño superdotado. Cómo reconocer y educar al niño con altas capacidades*. Medici. Barcelona.

- Gómez, F. (2009). Alumnado con Altas Capacidades: conceptualización, identificación y respuesta desde el sistema educativo. *Hekademos: revista educativa digital*, (2), 21-36.
- Hervas, E. (2015). La importancia del juego en Primaria. *Innovación y experiencias educativas: revista digital*, Vol 13.
- López, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta*, 1 (3), 19-37.
- López-Aymes, G., Vázquez, N., Navarro, M. I., & Acuña, S. R. (2015). Características socioafectivas de niños con altas capacidades participantes en un programa extraescolar. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (11), 085-090.
- Martínez, I., y Ollo, C. (2015). *El proceso evaluador de las necesidades educativas del alumnado con altas capacidades intelectuales*. Módulo de conducta y altas capacidades. CREENA.
- Mondelo, S. (2015). El juego. La herramienta mágica del aprendizaje. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (364), 05.
- Montero-Linares, J., Navarro-Guzmán, J. I., y Aguilar-Villagrán, M. (2013). Procesos de automatización cognitiva en alumnado con altas capacidades intelectuales. *Anales de Psicología*, 29(2), 454-461.
- Peña del Agua, A. M. (2001). Concepto de superdotación: aspectos psicológicos, personales y sociales. *Aula Abierta*, 77.
- Piaget, J. (1966). Response to Brian Sutton-Smith. *Psychological Review*, 73(1), 111.
- Piaget, J. (1979). La formación del símbolo en el niño [The construction of symbolic representation in children]. Mexico: *Fondo de cultura economics.(Original work published 1945)*.
- Piaget, J., y Comas, J. (1935). *El juicio moral en el niño*. Francisco Beltrán, Librería española y extranjera.
- Prieto, M.D. y Castejón, C.L. (2000). *Los superdotados: esos alumnos excepcionales*. Málaga: Aljibe.
- Renzulli, J. (1985). Evaluación de estudiantes con sobredotación. Madrid: *Síntesis*. 220 páginas.
- Sastre i Riba, S., Fonseca-Pedrero, E., Santarén-Rosell, M., & Urraca-Martínez, M. L. (2015). Evaluation of satisfaction in an extracurricular enrichment program for high-intellectual ability participants. *Psicothema*, 27(2).

- Sastre-Riba, S. (2012). Alta capacidad intelectual: perfeccionismo y regulación metacognitiva. *Revista de Neurología*, 54(1), 21-29.
- Sastre-Riba, S., y Pascual-Sufrate, M. T. (2013). Alta capacidad intelectual, resolución de problemas y creatividad. *Revista de Neurología*, 56(Supl 1), S67-7.
- Sastre-Riba, S., y Viana-Sáenz, L. (2016). Funciones ejecutivas y alta capacidad intelectual. *Revista de Neurología*, 62, 1-7.
- Van Tassel-Baska, J. (2015). La diferenciación en acción: el modelo de currículum integrado. *Revista de Educación*, 368, 232-254.
- Vygotski, L. S., Cole, M., y Lurii, A. R. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (p. 66). Barcelona: Crítica.
- Whitmore J. (1988). “Nuevos retos a los métodos de identificación habituales”. En J. F. REEMAN (dir), *Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos*. Santillana. Madrid.

6.1. Normativa/ Legislación

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19349-19420.
- Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja. BOR de, 16.
- Instrucciones de 24 de junio de 2014, de la Dirección General de Educación, por las que se regulan, de manera experimental, determinados aspectos sobre la organización funcionamiento del Proyecto Explora “Atender a los más capaces sin excluir a nadie”.
- Orden, E. C. D. (2015). 65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín oficial del Estado*, 25(29), 6986-7003.
- Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales. (LOE).
- Resolución de 10 de julio de 2017, de la Dirección General de Educación, por la que se autoriza la implantación del Proyecto Explora para la atención de alumnos con altas capacidades en veinte centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja durante el curso académico 2017/2018 y se dictan instrucciones para regular su organización y funcionamiento.

6.2. Webgrafía

Altas Capacidades Rioja. Obtenido de <http://altascapacidadesrioja.com/> a 12 de diciembre de 2017.

Educarioja. Gobierno de La Rioja. Recuperado de www.educarioja.org a 12 de enero de 2018.

Psicoactiva. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/juegos-inteligencia/> a 28 de febrero de 2018.

Educapeques. Obtenido de <https://educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php> a 1 de marzo de 2018.

Pequejuegos. Obtenido de <http://www.pequejuegos.com/juegos-logica.html> a 24 de marzo de 2018.

El mundo del superdotado. Obtenido de <http://www.elmundodelsuperdotado.com/juegos/> a 7 de mayo de 2018.

Retomanía. Obtenido de <http://retomania.blogspot.com.es/2009/12/reto-for-kids.html> a 8 de mayo de 2018.

Actiludis. Obtenido de <https://www.actiludis.com/2010/02/23/jeroglificos/> a 8 de mayo de 2018.

Aula de pensamiento matemático. Obtenido de <https://innovacioneducativa.upm.es/pensamientomatematico/node/10> a 9 de mayo de 2018.

Mundoprimaria. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/juegos-matematicas/juegos-problemas-ejercicios-matematicas-6o-primaria> a 9 de mayo de 2018.

CREENA. Altas Capacidades Recursos.. Obtenido de <https://sites.google.com/a/educacion.navarra.es/banco-de-recursos/home/entrenamiento-cognitivo> a 24 de mayo de 2018.

Genmagic.

Obtenido

de

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?album=1&pos=23b> a 24 de mayo de 2018.

Orientación Andújar. Obtenido de <https://materialeducativo.org/pasatiempos-para-tercer-a-sexto-grado-de-primaria/> a 24 de mayo de 2018.

Mundoprimaria. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-atencion-infantil/juegos-de-laberintos-infantiles-ninos> a 24 de mayo de 2018.

Anexos

Anexo 1: Sesiones del proyecto, ejemplos por niveles

SESIÓN 1: Juegos de lógica interactivos.

The screenshot shows the website 'PSICOACTIVA mujerhoy'. The header includes navigation links: Servicios, Contenidos, Test, and Pr. The main section is titled 'Juegos de lógica' and contains a paragraph: 'Disfruta con nuestra colección de **pasatiempos y juegos de inteligencia**. En este apartado de juegos de razonamiento y lógica encontrarás juegos que potencian estas habilidades. Desde clásicos como *Buscaminas* hasta complicados niveles en el juego *Twirl*. ¡Pruébalos todos! **Juega on-line, gratis** y sin limitaciones desde tu navegador. Optimizados para PC, tablet y móvil, los juegos se adaptan a todos los dispositivos.'

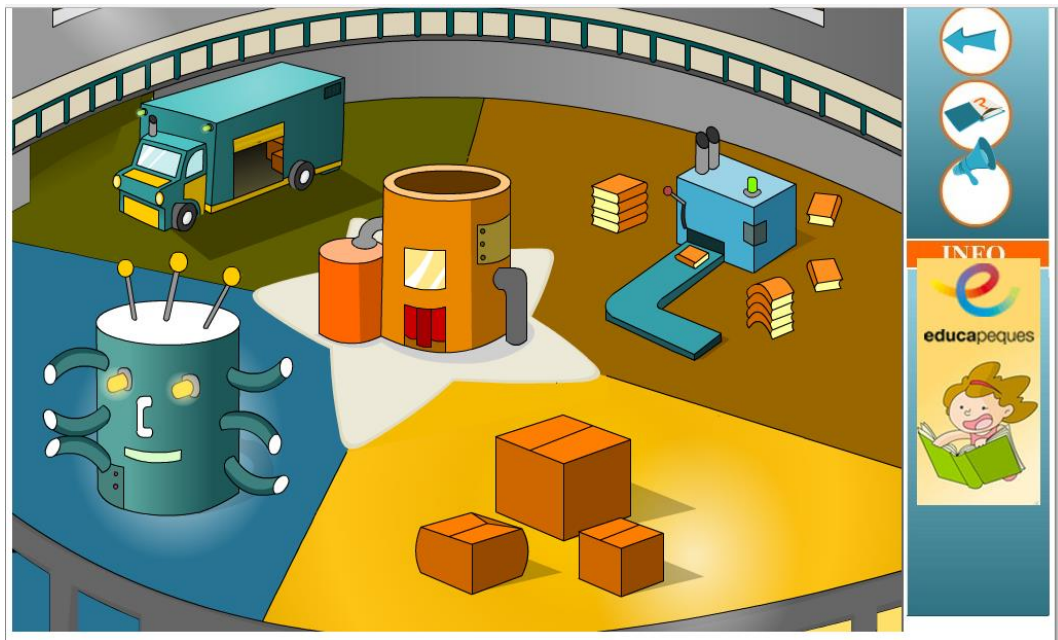
Below the text are categories of games: Juegos, Lógica, x^2 Matemáticas, Espacial, Recorridos, Geometría, Estrategia, and Sudoku.

The image displays four game cards from the PSICOACTIVA website:

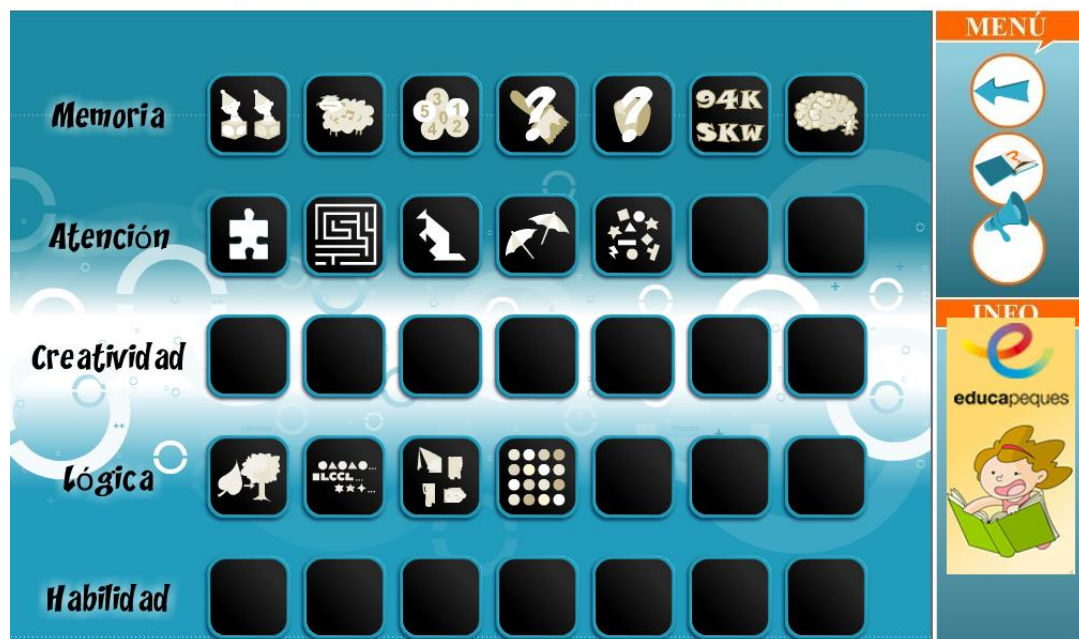
- Haunted Mirror Maze:** A 4x4 grid with numbers 5, 3, 4, 2, 0, 2, 4, 2, 2, 2, 2, 2. The instruction is: 'Coloca fantasmas, vampiros y zombis según las indicaciones del tablero.'
- Tents:** A 5x5 grid with numbers 3, 1, 2, 1, 2, 1, 0, 2. The instruction is: 'Coloca tiendas de campaña en un bosque lleno de árboles según los números que aparecen a los costados del tablero.'
- Magnético:** A 4x4 grid with numbers 1, 1, 1, 2, 1, 2, 0, 2, 0, 2. The instruction is: 'Coloca imanes en el tablero sin juntar polos del mismo signo.'
- Buscaminas:** A 10x10 grid with numbers 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. The instruction is: 'El clásico buscaminas en tu navegador. Encuentra la posición de las minas ocultas.'

SESIÓN 2: Los cuatro mundos. Para pasarlos se deben resolver diversos juegos de memoria, habilidad, atención, etc.



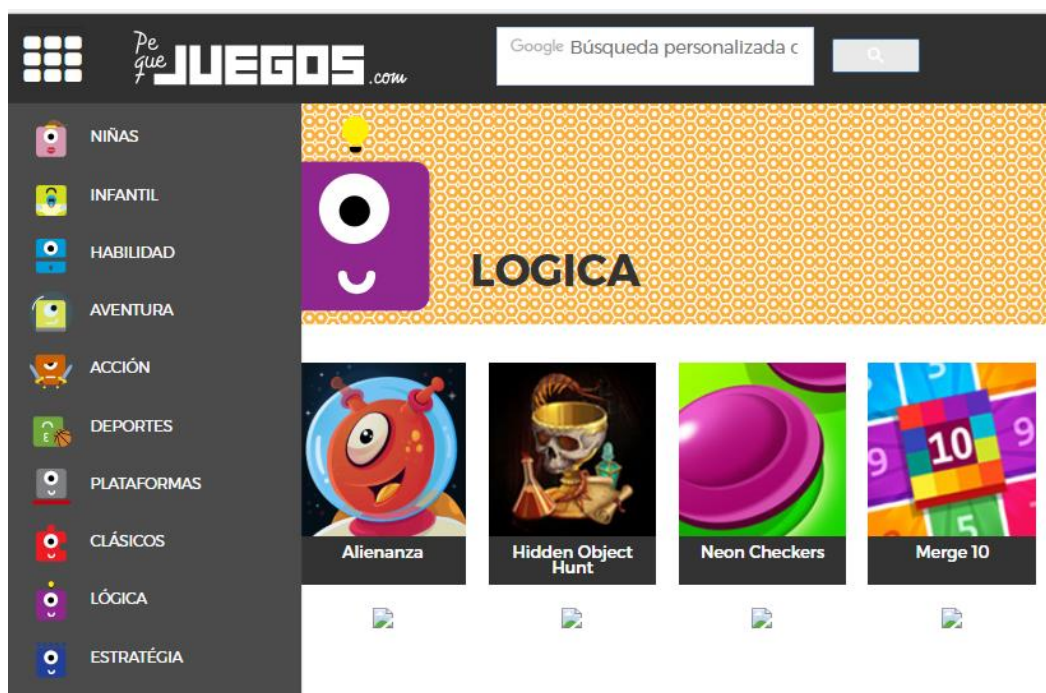


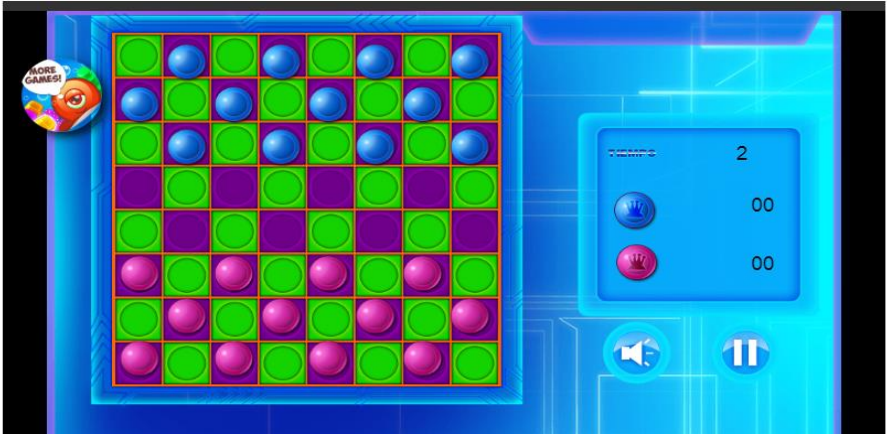
JUEGOS EDUCATIVOS DEL PORTAL EDUCAPEQUES





SESIÓN 3: Juegos de lógica online.





\$ 107 +



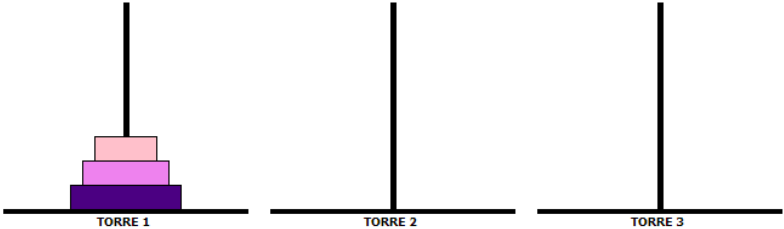
META: COMBINA PARA OBTENER 10



¡PRUEBA LOS



TORRE DE HANOI



Numero de discos
Mínimo de movimientos 7
Tu número de movimientos 0

SESIÓN 4: Diversos problemas para razonar.



EL MUNDO DEL SUPERDOTADO

Valoraciones y O
Superdotados

Inicio Servicios Quiénes somos Blog Método Darwin Cursos ▾ Tarifas Contacto

Juegos para pensar



Botes de Agua

Una madre manda a su hijo al río para que le traiga exactamente 3 litros de agua, Para ello le da un bote de 4 litros y otro de 9 litros ¿cómo puede medir el niño con exactitud los tres litros sirviéndose únicamente de los dos botes? [Solución](#)

Etiquetas Cambiadas

Un pastelero recibe tres paquetes con cien caramelos cada uno. Los paquetes contienen, respectivamente, caramelos de naranja, limón y surtidos (de naranja y de limón). Junto con el envío del mercado, el pastelero recibe una nota del fabricante en la que le explica que, a causa de un error en el proceso de envasado, todas las etiquetas están equivocadas y no reflejan el contenido real de los paquetes ¿Cuántos caramelos tendrá que sacar el pastelero, como mínimo, para verificar el contenido de los paquetes? [Solución](#)

La última palabra del Condenado

A un explorador que había caído en manos de una tribu de indígenas se le propuso la cruel elección entre morir en la hoguera o morir envenenado. Para ello, el condenado debía pronunciar una frase tal que, si era cierta, moriría envenenado, y si era falsa, moriría en la hoguera ¿Cómo escapó el condenado a su funesta suerte? [Solución](#)

Los maridos engañados

Cuarenta cortesanos de la corte de un sultán eran engañados por sus mujeres, cosa que era claramente conocida por todos los demás personajes de la corte sin excepción. Únicamente cada marido ignoraba su propia situación. El sultán convocó a los hombres de su corte y les dijo: – “Por lo menos uno de vosotros tiene una mujer infiel”. “Quiero que el que sea la expulse una mañana de la ciudad, cuando esté seguro de la infidelidad”. Al cabo de cuarenta días, por la mañana, los cuarenta cortesanos engañados expulsaron a sus mujeres de la ciudad ¿Por qué? [Solución](#)

País y Animal

Piense un número del 1 al 9, Multiplíquelo por 9. Si el número resultante tiene 2 cifras súmelas. Réstele 5. Convierta el número obtenido en la letra que le corresponde según el orden del abecedario (a=1, b=2, c=3, d=4, e=5, f=6, g=7, etc.). Ahora piense en un país que empiece por esa letra. Y ahora en un animal que empiece por la segunda letra de ese país [Solución](#)

Sacar el bolígrafo de una botella

Se mete un bolígrafo normal, de plástico, en una botella de cerveza, agua, etc. ¿Cómo se puede sacar sin tocar para nada la botella, con nada, ni romperla? [Solución](#)

Sacar el bolígrafo de una botella

Se mete un bolígrafo normal, de plástico, en una botella de cerveza, agua, etc. ¿Cómo se puede sacar sin tocar para nada la botella, con nada, ni romperla? [Solución](#)

Seis vasos de agua frente a un chupito

Un amigo le dice a otro “Soy capaz de beberme 6 vasos de agua como éste antes de que tú te bebas un chupito de licor”. “Solo tres condiciones: yo no puedo tocar tu vaso y tú no puedes tocar los míos. Debes darme un vaso de agua de ventaja”

¿Como puedo hacerlo? [Solución](#)

¿Tres por diez son treinta?

3 amigos van a un bar con 10 euros cada uno, le piden 3 cervezas al camarero y le dan los 10 euros cada uno. Pero el camarero les dice que sobra y les devuelve 5 euros. Ellos las distribuyen de la siguiente manera: una para cada uno y las otras 2 de propina para el camarero. Pero de esta manera a cada uno le costó la cerveza $10 - 1 = 9$. $9 \times 3 = 27 + 2$ de propina ¿se ha perdido una moneda? [Solución](#)

Verdes y Azules pasan el Río

3 alienígenas verdes y 3 azules se encuentran en una orilla de un río lleno de cocodrilos. Los 3 verdes saben remar pero solo 1 de los azules sabe. Si hay en cualquier punto más azules que verdes los azules como son caníbales se comen a los verdes. Tienen una barca en la que solo pueden ir 2 a la vez.

¿Cómo deben hacer para cruzar todos sin peligro? [Solución](#)

2. Enlace a Juego Flash

Objetivo del juego, conseguir que las líneas no se crucen. Para ello pulsa sobre los puntos rojos y muévelos. Ánimo y a por el nivel más alto. [Entra en Planarity](#)



3.- El Cubo de Rubik y otros rompecabezas

– Si te apasionan los rompecabezas, visita la web de “El Ocho Tumbado” y encuentra la solución del Cubo de Rubik entre otras cosillas. [Entra en El Ocho Tumbado](#)

– Más puzzles para jugar en [PUZZLES.COM](#)

SESIÓN 5: Fichas de actividades para razonar y pensar.

[HOME](#)
[RETOS PATRIOS](#)
[TEMAS](#)
[SÉPTIMO](#)
[OCTAVO](#)
[NOVENO](#)
[DÉCIMO](#)
[ONCE](#)
[MÁS RETOS](#)

[HOME](#)
[TEMAS](#)
[CURIOSIDADES](#)
[ACERTIJOS](#)
[CUADRADOS MÁGICOS](#)
[CRIPTOARITMÉTICA](#)
[ALGO MÁS](#)
[ENTONCES](#)

RETOS PDF-2016

- Reto Matemático 1
- Reto Matemático 2
- Reto Matemático 3
- Reto Matemático 4
- Reto Matemático 5
- Reto Matemático 6
- Reto Matemático 7
- Reto Matemático 8
- Reto Matemático 9
- Reto Matemático 10


RETOS PDF-2015

- Reto Matemático 1
- Reto Matemático 2
- Reto Matemático 3
- Reto Matemático 4

Home » [Desafíos matemáticos](#) , [Problemas con Solución](#) , [Problemas de lógica](#) , [Problemas matemáticos](#) , [Problemas para niños](#) , [Retos Matemáticos](#) , [Retos para pensar](#) » **RETO FOR KIDS**

RETO FOR KIDS

[RETOS MATEMÁTICOS](#) :: [2 comentarios](#)



Retos Matemáticos también le apuesta a los niños y niñas, creemos en su potencia y queremos ayudarlos a que aprendan a resolver problemas, a comunicarse matemáticamente y a desarrollar su pensamiento matemático y que mejore la manera que a través de los Retos Matemáticos. Los retos están distribuidos de acuerdo a su publicación y los puedes descargar en formato - pdf.

RETOS	DESCRIPCIÓN
RETOKIDS 1.	Siempre igual a 18-Estrella mágica La palabra oculta-Triángulos
RETOKIDS 2.	Series-La palabra oculta-Cruzada Matemática - Tarjetas-
RETOKIDS 3.	Ruedas - La palabra oculta- Tarjetas - Simidoku
RETOKIDS 4.	Sudoku 4x4 (Sudokids)- La palabra oculta - El mensaje
RETOKIDS 5.	El intruso - Cruza palabras- Simidoku - El descubridos (sólo signos)
RETOKIDS 6.	Rectángulos - El mensaje- El Tangrama
RETOKIDS 7.	Cuadrados mágicos
RETOKIDS 8.	Operatigrama-Sopa de letras-Cuadrado mágico-La palabra oculta-Sólo signos
RETOKIDS 9.	Sudoku 2x2 (Sudokids)

RETO FOR KIDS

LA PALABRA OCULTA

Escribe las palabras de seis letras según la definición. En la columna resaltada, se leerá un término muy utilizado en matemáticas. Como ayuda puedes utilizar las sílabas de la tabla.

SÍLABAS DE AYUDA							
A	AL	CO	DRON	FA	GE	LA	NA
NAR	NES	NI	SO	OL	RI	TO	
YU	U						

ESTRELLA MÁGICA

Escribe los números del 1 al 12 en los círculos coloreados de la estrella para que la suma de los dos números en línea sea 13 y de los cuatro en línea sea 26.

LA PALABRA OCULTA

Abstenerte parcial o totalmente de comer.
Departamento de Colombia.
Magnífico, estupendo.
Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.
Que hurta o roba.
Sentido que nos permite percibir los olores.

DEFINICIONES	PALABRAS				
Abstenerte parcial o totalmente de comer.	A				R
Departamento de Colombia.				R	
Magnífico, estupendo.			N		L
Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.					
Que hurta o roba.				R	
Sentido que nos permite percibir los olores.		L			

LA PALABRA ES _____

RETO FOR KIDS

SERIES

Si continúas la secuencia, ¿qué figura le corresponde al número 25?

1 4 7 10 13

LA FIGURA ES:

LA PALABRA OCULTA

Según la numeración romana, escribe en letras el número correspondiente. Luego selecciona una letra de cada fila en cualquier orden y descubrirás en forma vertical un mes del año.

XXI IX
XX XIII
XII

CRUZADA MATEMÁTICA

Escribe las palabras en la cruzada de tal manera que cada palabra encaje en las casillas y no queden casillas vacías.

PALABRAS

DOS LETRAS: PLUS
TRES LETRAS: DOS-MAS-MCD-
MCM-MIL-TRI-
CUATRO LETRAS: CEN-CONO-DIEZ-
NULO-OCCHO-SEIS-
SOMA-
CINCO LETRAS: LLANO-NOUEVE-
PRIMO-UNION-
VALOR-
SEIS LETRAS: CONTAR-OCOCENA-
LINEAS-UNIDAD-
SETE LETRAS: ANGULOS-CENTENA-
DIVISOR-
OCHO LETRAS: CONJUNTO-
INFINITO-PARALELA-
NOUEVE LETRAS: TRIANGULO-

RETO FOR KIDS 3

LA PALABRA OCULTA

En cada rueda falta una letra para formar una palabra que puedes leer en sentido horario o antihorario. Una vez la encuentres, escribe en cada rueda la letra que falta y cuál es la palabra, luego traslada la letra que agregaste a los círculos de abajo y se formará un término muy utilizado en geometría.

COCIENTE

Triángulo que posee sus tres lados de igual longitud >>>

Los números que usamos para contar >>>

No son divisibles por 2 y siempre terminan en 1, 3, 5, 7 o 9

Agrupación o colección de objetos llamados elementos.

Ángulos cuya medida es mayor que 90° y menor que 180°

Se obtienen multiplicando el número sucesivamente por los números naturales.

TRUEBAS

Ubica las tarjetas en los cuadros vacíos de manera apropiada de tal manera que la operación sea correcta.

106 4
325 +
8

563
4 X
2718

SIMDOKU

UN SIMDOKU DE 3x3 O 4x4 SE LLENA ESCRIBIENDO EN CADA FILA Y EN CADA COLUMNA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 3 O DEL 1 AL 4 (SIN REPETIR). LOS SIGNOS <, >, =, V, A SIRVEN COMO PISTAS E INDICAN QUE EL NÚMERO QUE QUEDA EN LA BOCA DEL SIGNO ES MAYOR QUE EL NÚMERO QUE SEÑALA LA PUNTA.

SESIÓN 6: Jeroglíficos.

JEROGLÍFICOS		SOLUCIONES	
111	Tengo correspondencia. Tengo ... 	111	Tengo correspondencia. Tengo ... 
112	Es una prenda militar. Es una ... 	112	Es una prenda militar. Es una ... 
113	Es un deportista, es un ... 	113	Es un deportista, es un ... 
114	Es un valiente, es un ... 	114	Es un valiente, es un ... 
115	No le entiendo. Por favor, ... 	115	No le entiendo. Por favor, ... 
116	Es un tipo de cartel. Es una ... 	116	Es un tipo de cartel. Es una ... 
NOMBRE: _____		CURSO: _____ FECHA: _____	



-NIVEL 2:

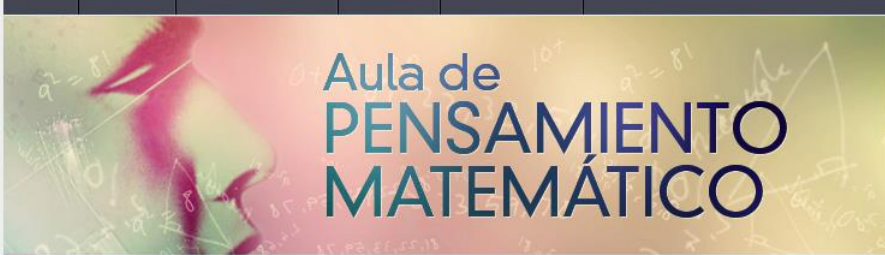
JEROGLÍFICOS		SOLUCIONES	
211	¿Te dio dinero el abuelo? 	211	¿Te dio dinero el abuelo? 
212	¿Cómo se llama tu amigo? 	212	¿Cómo se llama tu amigo? 
213	Reptil que cambia de color 	213	Reptil que cambia de color 
214	¿Era abundante la comida? No, era 	214	¿Era abundante la comida? No, era 
215	¿Está sordo? Sí, está ... 	215	¿Está sordo? Sí, está ... 
216	¿Es divertido? No, ... 	216	¿Es divertido? No, ... 
NOMBRE: _____		CURSO: _____ FECHA: _____	


-NIVEL 3:

JEROGLÍFICOS		SOLUCIONES	
311 Es un roedor muy dormilón, es el...		311 Es un roedor muy dormilón, es el...	
312 Si como mucho ...		312 Si como mucho ...	
313 Es un parásito de la cabeza. Es un ...		313 Es un parásito de la cabeza. Es un ...	
314 Es un tipo de ave. Es un ave ...		314 Es un tipo de ave. Es un ave ...	
315 Es un pelmazo, es un ...		315 Es un pelmazo, es un ...	
316 La palabra se divide en		316 La palabra se divide en	
NOMBRE:		CURSO:	FECHA:

SESIÓN 7: Retos, enigmas y juegos para pensar, aplicando la lógica y la atención.

ÍNDICE	CRÉDITOS	PÁGINAS DE INTERES	CONTACTO	ACCESO PRIVADO
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: right;">  <p>CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL</p> </div> </div>				
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 65%;"> <p>Comienza la aventura</p> <p>Selecciona de la lista de abajo alguna de las categorías y comienza tu aventura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Retos ▶ Juegos ▶ Enigmas ▶ Geometría ▶ Anecdótico ▶ Más </div> <div style="width: 30%;"> <p>Entra y juega!</p> <p>▼ Comienza la aventura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Retos ▶ Juegos ▶ Enigmas ▶ Geometría ▶ Anecdótico ▶ Más </div> </div>				





CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Retos

[Login to post comments](#)

- Coloreando mapas
- La cuerda del burro
- Suma de letras
- Ajedrez recortado
- Reto con números
- ¿Dónde está el error?

[< Comienza la aventura](#)
[up](#)
[Coloreando mapas >](#)

Entra y juega!

▼ Comienza la aventura

▼ Retos

- Coloreando mapas
- La cuerda del burro
- Suma de letras
- Ajedrez recortado
- Reto con números
- ¿Dónde está el error?

► Juegos

► Enigmas

► Geometría

► Anecdótico

► Más

ÍNDICE

CRÉDITOS

PÁGINAS DE INTERÉS

CONTACTO

ACCESO PRIVADO





CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Juegos

- 10 cajas
- Cambia caballos
- Juegos con pesas
- La cifra misteriosa
- Torre de dados

[< Solución ¿Dónde está el error?](#)
[up](#)
[10 cajas >](#)

Entra y juega!

▼ Comienza la aventura

► Retos

▼ Juegos

- 10 cajas
- Cambia caballos
- Juegos con pesas
- La cifra misteriosa
- Torre de dados

► Enigmas

► Geometría

► Anecdótico

► Más

ÍNDICE

CRÉDITOS

PÁGINAS DE INTERÉS

CONTACTO

ACCESO PRIVADO



CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



Aula de

PENSAMIENTO

MATEMÁTICO

Enigmas

- El agricultor, la col, la oveja y el perro
- Enigma propuesto por Einstein
- La torre de Hanoi

< Solución de Torre de Dados

up

El agricultor, la col, la oveja y el perro >

Entra y juega!

Comienza la aventura

Retos

Juegos

Enigmas

El agricultor, la col, la oveja y el perro

Enigma propuesto por Einstein

La torre de Hanoi

Geometría

Anecdótico

Más

Cambia caballos

[Login to post comments](#)

Cambia Caballos



Movimientos Actuales:



Entra y juega.

Comienza la aventura

Retos

Juegos

10 cajas

Cambia caballos

Juegos con pesas

La cifra misteriosa

Torre de dados

Enigmas

Geometría

Anecdótico

Más

SESIÓN 8: Problemas de Razonamiento Matemático interactivos.

Juegos

Cuentos

Colorear

Lectura

Fichas

Para

 mundo primaria [INICIO](#)

 TIENDA Mundo Primaria

Juegos de problemas y ejercicios de matemáticas para 6° Primaria

Los juegos y ejercicios de matemáticas de 6° de primaria están orientados hacia la **planificación**, **gestión de recursos**, **actuación** y **valoración de los datos e incógnitas** a la hora de enfrentarse a un problema sopesando las **posibles estrategias de intervención** e interpretando los resultados.

Elige un juego para comenzar


Escoger operaciones combinadas


Comparación en problemas


Datos que confunden


Empezando por el final


Empezando por el final II


Problemas con falta de datos


Hallar áreas de polígonos


Números positivos y negativos


Problemas de conteo


Números mixtos


Problemas en textos

6° de primaria - Matemáticas -
 En una tienda a la hora de envolver el regalo puedes escoger la caja y el lazo ¿Cuántas combinaciones



6 combinaciones.
4 combinaciones.
2 combinaciones.
3 combinaciones.

1 / 6

Juego de problemas de
 conteo para niños de

6° de primaria - matemáticas -
 Lee el enunciado del problema.
 Después pincha sobre el dato que **no** necesites para que desaparezca.

Lee con atención el siguiente problema:

Un pescadero ha vendido 500 pescados $\frac{2}{5}$ por la mañana y $\frac{3}{5}$ por la tarde.
 ¿Cuántos pescados ha vendido por la mañana?

¿Qué datos no necesitas para resolverlo?

a) 500 pescados b) $\frac{3}{5}$ c) $\frac{2}{5}$

1 / 6

Juego de factores que
 confunden para niños de
 primaria

6° de primaria - matemáticas -
Arrastra al círculo la expresión correcta.

Un payaso reparte a la primera niña la mitad de los globos más dos. A la segunda niña le regala la mitad de los que le quedaban más dos globos. La tercera niña recibe tres globos; quedándose el payaso sin ninguno. ¿Cuántos globos tenía el payaso?

a) La tercera niña recibe 4 globos menos que la segunda

b) La tercera niña recibe 4 globos

1 / 6

SESIÓN 9: Acertijos divididos en tres niveles.

Altas Capacidades Recursos

[Página principal](#) [Recursos para el aula](#) [Buenas Prácticas](#) [Documentación](#)

[Página principal](#) >

Entrenamiento cognitivo

El entrenamiento cognitivo es la organización del trabajo y/o estímulos con el objetivo de estimular el cerebro para aumentar las destrezas, la inteligencia y los aprendizajes. Busca con el desarrollo de diferentes tareas mentales incrementar el rendimiento en el desarrollo. Estimulando el incremento de la eficacia y eficiencia de la inteligencia.











Cuadernos de entrenamiento cognitivo creativo
Agustín Regadera López y José Luis Sánchez Carrillo
Colección Talentos en acción
Ed. brief

Esta colección de cuadernillos, uno por cada curso de primaria y uno por cada curso de secundaria, contiene una serie de interrogantes y de situaciones problemáticas que el alumnado deberá resolver poniendo en funcionamiento los mecanismos mentales adecuados.

Los factores objeto de estimulación y desarrollo contemplados en los Cuadernos son los siguientes:

- Razonamiento lógico, Razonamiento verbal, Razonamiento matemático, Memoria, Atención - percepción, Creatividad, Habilidades sociales.

<input type="checkbox"/>	 Acertijos Ver	Acertijos con soluciones. Orientación Andujar.	17 dic. 2014 8:46	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Acertijos.net Ver	Enlace en el que podemos encontrar variedad de recursos sobre adivinanzas, enigmas, juegos, ilusiones ópticas, matemáticas recreativas, paradojas, pensamiento lateral y trabalenguas.	5 sept. 2013 14:05	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Blog de Ruth Ciscar Ver	Blog que incluye juegos de pensar dirigidos a alumnado con talento y Altas Capacidades.	30 abr. 2013 17:19	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Juegos de Lógica y Estrategia Ver	Página diseñada para los amantes de la lógica, la estrategia, el ingenio, los acertijos y los juegos de inteligencia.	19 mar. 2013 16:01	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Libros maravillosos. Los acertijos de Sam Loyd Ver	En este enlace podemos encontrar un pdf con el libro de acertijos de Sam Loyd, considerado el más grande creador de acertijos de EEUU.	19 nov. 2013 9:42	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Para pensar Ver	Página con actividades, retos, acertijos y propuestas varias para pensar. Diversos niveles.	19 mar. 2013 15:47	Creena - Altas capacidades CREENA
<input type="checkbox"/>	 Zumo de neuronas Ver	Juegos de lógica, ingenio y estrategia.	30 abr. 2013 17:08	Creena - Altas capacidades CREENA

1.	Hay adjetivos <i>honestos</i> , como "corta", "esdrújula", que significan lo que son. También hay adjetivos <i>deshonestos</i> , como "larga" o "japonesa". ¿Qué adjetivo es inclasificable en cualquiera de estas dos categorías?
2.	Tengo un mazo de la baraja francesa, completo, de 52 cartas. Las mezclo y saco 10 cartas al azar. ¿Qué probabilidad tengo de que aparezca al menos un comodín?
3.	Tengo un diccionario tan ordenado que reordena las letras de cada palabra antes de colocarla en su lugar. Así, la palabra EJEMPLO figura como EEJLMOP. Su última palabra es Y. ¿Cuál es su penúltima palabra?
4.	Un alumno es examinado: Profesor: ¿Qué prefieres: una pregunta difícil o varias fáciles? Alumno: Una difícil. Profesor: ¿De qué color es el automóvil de mi cuñado? El alumno superó la prueba. ¿Qué contestó?
5.	Dibuja un cuadrado con dos trazos rectos.
6.	En Uruguay, a un hombre le está prohibido casarse con la hermana de su viuda. ¿A qué viene tanta severidad?
7.	¿Qué hora es cuando un reloj de pared da 13 campanadas?
8.	En una eliminatoria participan 1.024 tenistas. ¿De cuántos partidos se compone el campeonato?
9.	El señor Barrunto era muy celoso de su mujer. Un día, por asuntos de trabajo, viajó al exterior y regresó dos meses después. Al entrar en su casa encontró a su mujer compartiendo la cama con un desconocido. El señor Barrunto se alegró mucho. ¿Cómo se explica?
10.	¿Por qué astro se regía el calendario ritual azteca?

70.	Te doy diez segundos para que agregues una sola rayita, cortita y recta, a la expresión siguiente, compuesta de dos números 10, para que el resultado sea 9'50: 10 10
71.	¿Qué pájaro vuela más alto que la montaña más alta?
72.	Si sólo tienes una cerilla, y entras en un cuarto oscuro donde hay una lámpara de aceite, un periódico y unas varillas de madera seca, ¿qué encenderías primero?
73.	Un granjero tenía 17 ovejas. Murieron todas excepto 9. ¿Con cuántas se quedó?
74.	¿Cuántos animales de cada especie embarcó Moisés en el arca?
75.	Un avión lleno de turistas vuela de Holanda a España. Sufre un accidente en Francia y cae. ¿En qué país deben enterrarse los supervivientes?
76.	Si el pavo del Sr. García pone un huevo en el jardín de Sr. Pérez, ¿quién es el dueño legal del huevo?
77.	¿Qué tenían en común el desaparecido presidente egipcio Anwar el Sadat y Conan el Bárbaro?
78.	¿Por qué, para entrar en el agua, los hombres rana se sientan en la borda del bote y se tiran hacia atrás?
79.	¿Qué es lo que estás seguro de encontrar justo en el medio de Andorra? ¿Cuánto es el doble de la mitad de 199/100?
80.	¿En qué mes los colombianos comen menos?
81.	El verdulero tiene un metro ochenta de altura, su pecho tiene un contorno de 110 centímetros y calza zapatos del número 44. ¿Qué puede pesar?
82.	¿Qué calificativo le pondrías a una persona que no tiene todos los dedos en una mano?

112.	Mientras Harry trabajaba en su garaje consiguió que algo se desplazara a más de 4800 kilómetros por hora. ¿Qué diablos era?
113.	Una mujer parió dos hijos a la misma hora del mismo día del mismo año. Sin embargo no eran ni mellizos ni gemelos. ¿Cómo pudo ser?
114.	Sobre la mesa había una cesta con seis manzanas y seis chicas en la habitación. Cada chica tomó una manzana, y sin embargo una manzana quedó en la cesta. ¿Cómo?
115.	Dos centinelas se encontraban de guardia frente a una puerta. Uno miraba hacia el norte para vigilar si alguien se aproximaba por ese lado; el otro miraba en dirección contraria, hacia el sur, para ver si alguien lo hacía por allí. De repente uno le preguntó al otro: "¿Por qué sonríes?" ¿Cómo supo que su compañero sonreía?
116.	Un sordo necesitaba una sierra para cortar madera. Entró en una ferretería. ¿Cómo hizo para indicar al vendedor que deseaba comprar una sierra?
117.	Groenlandia, cuyo nombre significa tierra verde, es una inmensa isla cubierta de hielo y nieve. ¿Por qué el hombre que la descubrió la bautizó entonces con ese nombre?
118.	Un hombre y su hermana iban un día de compras cuando el hombre dijo: <i>Ese muchacho de allí es mi sobrino. Es cierto</i> , respondió su hermana, <i>pero no es mi sobrino</i> . ¿Cómo pudo ser?
119.	Un hombre se encontraba cambiando una rueda de su coche cuando las cuatro tuercas cayeron en un drenaje para la lluvia y se perdieron. Ya creía que no podría seguir adelante, cuando un chico que pasaba por allí le sugirió una solución que le permitió alejarse conduciendo el automóvil. ¿Cuál fue la idea del chico?
120.	Aunque hay muy pocos golfistas profesionales zurdos, los clubes de golf prefieren contratar instructores profesionales zurdos. ¿Por qué?
121.	Un hombre se encuentra en una isla de alrededor de un kilómetro de largo y 100 metros de ancho. El pasto y los arbustos están resecos luego de una larga sequía. De repente, un incendio comienza en un extremo de la isla. El fuego avanza abarcando todo el ancho de la isla, empujado por el viento que sopla en dirección al hombre. No puede arrojar al mar porque está lleno de tiburones. No hay playas, sólo acantilados. ¿Qué puede hacer para no ser quemado por el fuego?

SESIÓN 10: Juegos de lógica, atención y razonamiento online.



Inicio Portal

Lista de albums

Últimos archivos

Últimos comentarios

Más vistos

Más valorados

Mis favoritos

Buscar

Gana territorio

00 : 03

Haz tu tirada de los dados y clic en el tablero colocando de tu color tantas casillas como has obtenido en la suma de los dos dados. Gana el jugador que ha obtenido más casillas de su color.

Jugador 1

Elegir jugador

Jugador 2

Elegir jugador

Volver a jugar

Clica el cubilete para hacer la tirada

Descubre mi número entre el 1 y el 24

00 : 03

Correctos = 0

Intentos = 0

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

Clica y elimina opciones

Clica la pregunta que quieres hacer

- 1 → ¿ El número es más grande de X ?
- 2 → ¿ El número es más pequeño de X ?
- 3 → ¿ El número está entre X y X ?
- 4 → ¿ El número tiene una decena ?
- 5 → ¿ El número tiene dos decenas ?
- 6 → ¿ El número tiene X unidad/es ?
- 7 → ¿ El número es el X ?

Volver a jugar

Descubre mi número entre el 1 y el 24

Respuesta

SESIÓN 11: Fichas completas de ejercicios matemáticos.

Material Educativo

[Inicio](#)
[Preescolar](#)
[Primaria](#)
[Secundaria](#)
[Planificaciones](#)
[Exámenes](#)
[Español](#)
[Matemáticas](#)

Material Educativo » Cuarto Grado » Pasatiempos para tercer a sexto grado de primaria

Pasatiempos para tercer a sexto grado de primaria

John
 12 Sep, 2014
 Cuarto Grado
 1 comentario

Facebook

Twitter

G+

Google+


Pinterest+

★★★★★ (2 votes, average: 4,50 out of 5)

Divertidos pasatiempos para tercer a sexto grado de primaria, el cual contiene sopa de letras, actividades y más para ejercitar la mente de nuestros alumnos, es un cuadernillo muy interesante para poder en práctica en nuestro grupo de clases.

www.elmundo.es

Pasatiempo 3



Coloca los números:
2 4 6 7 8

en cada línea para obtener, realizando las cuatro operaciones sucesivas, el total indicado.

\times

$:$

$-$

$+$

$=$

17

$-$

\times

$+$

$:$

$=$

13

$:$

$+$

\times

$-$

$=$

37

Reagrupa y mezcla las letras de las dos palabras propuestas para formar una tercera de nueve letras.

C E N S O

 +

A N I S

 =

A

N

I N V A R

 +

C O R O

 =

C

O

T E R C A

 +

D U N A

 =

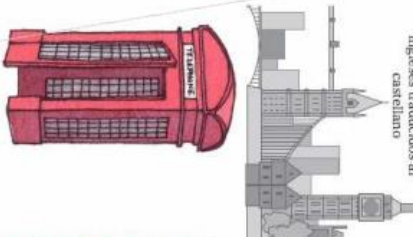
C

E

El primer número de la derecha indica las letras contenidas en la PALABRA OCULTA en cualquier orden. La segunda cifra dice las letras que están en el lugar correcto.

M A L D I T O	5/1
C O N D E S A	2/1
L U C E N S E	0/0
B A T I D O S	4/2
A L T I V O S	5/3
E S C O L A R	3/2

Pasatiempo 4



Si cambias cada número por la letra que le corresponde, con la ayuda que te ofrecemos, será fácil que encuentres un pensamiento de ORCAR WILDE

En una sopa de letras encontrarás diez palabras traducidas al inglés, y en la otra, diez términos ingleses traducidos al castellano

SOPAS DE LETRAS BILINGÜES

20	9	11	21	14	9	22	26	10	20
	4	21	1	20	24	9	26	10	26
	10		6	22		7	21	1	20
9		9	4		25	20	21	19	9
4	11	21		9		24	22	4	6
8	19	10	22	19	9		10		8
10		16	9	17		9	4		11
21	14	21		26	9	11	24	20	
15	6	9		11	21	14	10		7
21	11	21		10	8		15	6	9
	4	9		14	6	9	20	9	
26	9		2	10	14	1	20	9	

BEGGAR

CLEAN

DEFAULT

EFFORT

FORTY

INCOMING

KINGDOM

MALE

MONEY

PENNY

C E A S I X T

A S W I D A

R C O C E R F

E O L H D E G

C P F I E L R

E X A M P L E

I E N E N O T


P N N E N C A

T O A Y E C C

O N R O K A Q

www.elmundo.com

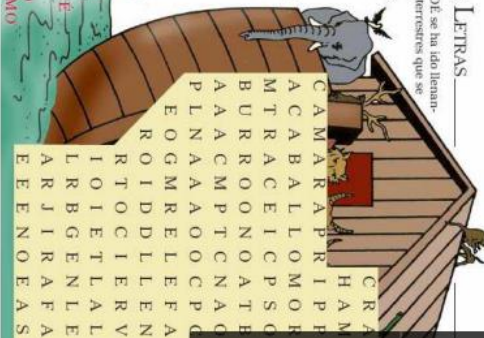
Pasatiempo 9



Sustituye los símbolos por las letras correspondientes y encontrarás una frase de LICHTENBERG

SOPA DE LETRAS

El ARCA DE NOÉ se ha ido llenando de animales terrestres que se salvarán del Diluvio. Los 18 de la lista y otros dos que han entrado camuflados.




CIERVO
ELEFANTE
TIGRE
CABALLO
BURRO
ARDILLA
RATÓN
LIEBRE
CONEJO
PERRO
MARCAPO
URAY
ANTÍLOPE
CHIMPANCÉ
GORILA
LEOPARDO
HIPÓPOTAMO


CAMARAPRIPI
ACABALLOMO
MTRACEICPS
BURROONCAT
AAACMPTCNA
PLNAAAOOC
EOGMELEFA
ROIDDLEEN
RTOCIELER
IOIETLAL
LRBGENLE
ARJIRAF
EENOEAS

HA Y

SESIÓN 12: Diversos problemas de razonamiento.

Juegos ▼ Cuentos ▼ Colorear ▼ Lectura ▼ Fichas ▼ Par

 **mundo primaria** [INICIO](#)

 **TIENDA**
Mundo Primaria

Juegos de Laberintos para niños

Estos **juegos de laberintos para niños** tratan de recorrer un laberinto hasta encontrar la salida utilizando para ello el ratón o el cursor. Se busca así **estimular la atención del niño**, además de algunas funciones ejecutivas como la **planificación y anticipación** a la hora de resolver los problemas que se le plantean. Las variables de dificultad se basan en la longitud del recorrido y las opciones de caminos sin salida que pueden encontrarse.

Nivel I

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20				



Anexo 2: Diseño del blog, enlaces y entradas.



Rincón de juegos de lógica-matemática

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 28-02-2018 en **videos**. **Comentarios (0)**

¿Por qué el juego como herramienta de aprendizaje?

<https://www.youtube.com/watch?v=LfS8xai2u1Q>

« Anterior 1 2 **3** Siguiente »

Juegos de inteligencia y lógica

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 28-02-2018 en **juegos**. **Comentarios (0)**

Aquí se presenta el enlace en el que se incluyen diversos juegos tanto de lógica como de inteligencia. No perdáis de vista esta página porque vamos a trabajar mucho con ella.

¿Mi propuesta del día?

- NIVEL 1: **Sudoku tradicional y Pipelink.**
- NIVEL 2: **Rascacielos y Bridges.**
- NIVEL 3: **Mastermind y Magnético .**



LOS CUATRO MUNDOS: MEMORIA, LÓGICA Y HABILIDAD

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 01-03-2018 en [juegos](#). Comentarios (0)

Hoy dejamos de lado la página web de ayer para adentrarnos en el magnífico mundo de *educepeques*. En este caso se proponen diferentes juegos de memoria, lógica y habilidad. Pero ¡atención!, si otra actividad queréis realizar, los cuatro mundos os debéis pasar. No olvidéis que cada mundo cuenta con una gran variedad de juegos, así que sin prisa pero sin pausa.

-NIVEL 1: **MUNDO 1 (La fábrica de juguetes).**

-NIVEL 2: **MUNDO 2 (El parque de atracciones).**

-NIVEL 3: **MUNDO 3 Y 4 (La estación espacial y La tierra de los sueños).**

¡Adelante con el reto!

<https://educepeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php>

PEQUEJUEGOS: JUEGOS DE LÓGICA Y ATENCIÓN

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 24-03-2018 en [juegos](#). Comentarios (0)

Si has llegado hasta aquí, es que has conseguido superar el reto de los cuatro mundos. Lo estás haciendo genial. ¿Quieres más retos? Pincha en el siguiente enlace e intenta probar con:

-NIVEL 1: *Alienanza y Hidden Object*.

-NIVEL 2: *La Torre de Hanoi*

-NIVEL 3: *Merge 10 y Neon Checkers*.

Mucha suerte!!

<http://www.pequejuegos.com/juegos-logica.html>



Categorías

- videos
- juegos
- gamificación en el aula
- ampliación



trabajos.COM FORMACIÓN

CURSOS
MÁSTERS
EXPERTOS UNIVERSITARIOS

Ej: Master, curso,...

BUSCAR

<http://formacion.trabajos.com/>

Archivo

- May-2018 (10)
- Mar-2018 (2)
- Feb-2018 (2)

EL MUNDO DEL SUPERDOTADO: JUEGOS PARA PENSAR.

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 07-05-2018 en [juegos](#). Comentarios (0)

El reto de hoy va a consistir en resolver diversos problemas y darles solución, aplicando la lógica y la razón. ¿Os atreveis con este reto?

¡Adelante pequeños Piratas!

-NIVEL 1: *Botes de Agua, Etiquetas Cambiadas y La última palabra del condenado.*

-NIVEL 2: *Los maridos engañados, País y Animal y Sacar el bolígrafo de una botella.*

-NIVEL 3: *Seis vasos de agua frente a un chupito, ¿Tres por diez son treinta? y Verdes y azules pasan por el río.*

WEB:

<http://www.elmundodelsuperdotado.com/juegos/>



RETOMANÍA: ACTIVIDADES MATEMÁTICAS

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 08-05-2018 en **juegos**. Comentarios (0)

¡Hola a todos chicos! Hoy se os presenta un nuevo reto, esta vez son fichas matemáticas.

¿Sereís capaces de resolverlas?

¡A por todas!

-NIVEL 1: **Reto Kids 1**

- NIVEL 2: **Reto Kids 2.**

- NIVEL 3: **Reto Kids 3.**

Web: <http://retomania.blogspot.com.es/2009/12/reto-for-kids.html>



JEROGLÍFICOS

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 08-05-2018 en **juegos**. Comentarios (0)

Buenos días pequeños Piratas. Nos situamos en el ecuador de esta asignatura, así que, para celebrarlo, hoy vamos a hacer algo un poco más diferente. ¡Resolveremos Jeroglíficos! Espero que estéis todos preparados y con ganas de aprender.

Estas son las fichas a resolver:

-NIVEL 1:

JEROGLÍFICOS		SOLUCIONES	
111	Tengo correspondencia. Tengo ...  	111	Tengo correspondencia. Tengo ... 
112	Es una prenda militar. Es una ...   	112	Es una prenda militar. Es una ... 
113	Es un deportista, es un ...  	113	Es un deportista, es un ... 

JUEGOS, RETOS Y ENIGMAS MATEMÁTICOS

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 09-05-2018 en **juegos**. Comentarios (0)

Buenos días chicos. Continuamos resolviendo nuestros retos y hoy, nos centraremos en diversos juegos y enigmas.

¡Lo estáis haciendo genial, continuad así!

-NIVEL 1: **Todos los juegos.**

10 cajas.

Cambia de caballos.

Juegos de pesas.

La cifra misteriosa.

Torre de dados.

-NIVEL 2: **Los enigmas.**

El agricultor, la col, la oveja y el perro.

Enigma propuesto por Einstein.

-NIVEL 3: **Los retos.**

Suma de letras.

Ajedrez recortado.

Reto con números.

Web: <https://innovacioneducativa.upm.es/pensamientomatematico/node/10>

MUNDOPRIMARIA: PROBLEMAS DE RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

Escrito por [AltasCapacidadesPaula](#) 09-05-2018 en [juegos](#). Comentarios (0)

¡Hola pequeños Piratas! Continuamos con la resolución de problemas y esta vez nos adentramos en el magnífico mundo de MUNDOPRIMARIA. Estas son las propuestas de la sesión:

-NIVEL 1: *Problemas de conteo, números positivos y negativos y números mixtos.*

-NIVEL 2: *Escoger operaciones combinadas, datos que confunden y empezando por el final.*

-NIVEL 3: *Comparación de problemas, empezando por el final II, problemas con falta de datos y en textos.*

Web: <https://www.mundoprimary.com/juegos-matematicas/juegos-problemas-ejercicios-matematicas-6o-primaria>



Categorías

videos
juegos
gamificación en el aula
ampliación

trabajos.COM
FORMACIÓN

CURSOS
MÁSTERS
EXPERTOS UNIVERSITARIOS

<http://formacion.trabajos.com/>

Archivo

May-2018 (10)
Mar-2018 (2)
Feb-2018 (2)

Tags

ACERTIJOS- ORIENTACIÓN ANDÚJAR

Escrito por [AltasCapacidadesPaula](#) 24-05-2018 en [gamificación en el aula](#). Comentarios (0)

Continuamos con nuestros retos pequeños piratas. Para la sesión 9 hay cientos de acertijos a resolver. ¿Seréis capaces de pasar de 100?

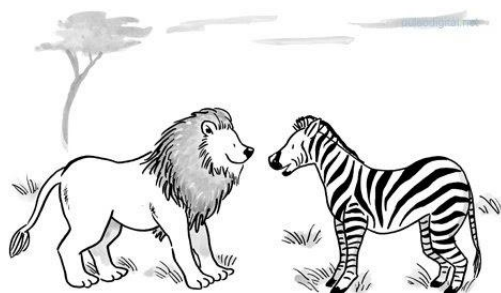
¡A por todas!

-NIVEL 1: del 1 al 47

-NIVEL 2: del 48 al 90

-NIVEL 3: del 91 al 126

Para todos aquellos que queráis resolver más, tenemos hasta 434 para completar



NÚMEROS. GENMAGIC

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 24-05-2018 en [gamificación en el aula](#). Comentarios (0)

Buenos días. Para la sesión 10 debéis introducirlos en varios juegos relacionados con las matemáticas, con el fin de razonar y pensar. Espero que lo sigáis haciendo tan bien como hasta ahora, pequeños piratas.

¡Comenzamos!

-NIVEL 1: **Adivina el número.**

-NIVEL 2: **Gana territorio.**

-NIVEL 3: **Piensa un poco.**



Web: <http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?album=1&pos=23b>

PASATIEMPOS

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 24-05-2018 en [gamificación en el aula](#). Comentarios (0)

¡Hola de nuevo! En esta sesión os propongo diversas hojas con pasatiempos de todo tipo: crucigramas, operaciones combinadas, sopa de letras, etc. Lo estáis haciendo genial así que conseguiréis pasar el reto.

-NIVEL 1: **Pasatiempo 1, 2 y 3.**

-NIVEL 2: **Pasatiempos 4, 5 y 6.**

-NIVEL 3: **Pasatiempos 7, 8 y 9.**



Web: <https://materialeducativo.org/pasatiempos-para-tercer-a-sexto-grado-de-primaria/>

LABERINTOS- MUNDOPRIMARIA

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 24-05-2018 en **gamificación en el aula**. Comentarios (0)

Entramos en la última sesión del proyecto, por ese motivo los retos de hoy los tenéis que abordar con ganas y atención. Volvemos a la web de Mundoprimary, pero esta vez para adentrarnos en el magnífico mundo de los laberintos.

¿Podréis escapar?

-NIVEL 1: **Nivel 1 (1 al 13).**

-NIVEL 2: **Nivel 1 y 2 (del 13 al 20 y del 1 al 6).**

-NIVEL 3: **Nivel 2 (del 7 al 20).**



Web: <https://www.mundoprimary.com/juegos-de-atencion-infantil/juegos-de-laberintos-infantiles->

AMPLIACIÓN

Escrito por **AltasCapacidadesPaula** 24-05-2018 en **ampliación**. Comentarios (0)

El post anterior marcaba el final del proyecto, pero esto no acaba aquí. Todos aquellos que queráis seguir jugando o que os gustaría completar algún nivel de juegos que se os ha propuesto, podéis acceder a las páginas web indicadas e introducirlos en diferentes juegos o categorías de aprendizaje.

Concretamente, propongo la página web MUNDOPRIMARIA donde encontraréis diversas categorías relacionadas con el pensamiento lógico-matemático; EDUCAPEQUES en la que hay gran variedad de juegos; ORIENTACIÓN ANDÚJAR Y AULA PT, en las que podéis seguir completando fichas, acertijos y enigmas matemáticos.

¡Seguid pasando retos porque sois unos grandes piratas!



Categorías

videos
juegos
gamificación en el aula
ampliación

trabajos.COM
FORMACIÓN

CURSOS
MÁSTERS
EXPERTOS UNIVERSITARIOS

<http://formacion.trabajos.com/>

Archivo

May-2018 (10)
Mar-2018 (2)
Feb-2018 (2)

Tags